

ASM
aktueller software markt
SPECIAL
Sonderausgabe Nr.20 1993
öS 80
Sfr 9,80
hfl 12,90
lit 8800
DM 9,80
SONDERAUSGABE 20
ASM · Alles über Computer- & Videospiele · Tips & Lösungen
über 130 Seiten
SPIELE-LÖSUNGEN
• ERIC THE UNREADY
• VEIL OF DARKNESS
• PROPHECY OF THE SHADOW
SIERRA UNPLUGGED
• ECO QUEST II
• SPACE QUEST IV
Mit Game-Poster!
Ultima Underworld II
Teil 2 der Lösung
Diesmal noch mehr Tips & Tricks
!

MEGA-GÜNSTIG

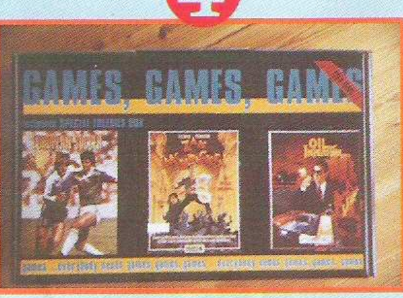
Bazar



1 AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph **69,95**



2 AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam **99,95**

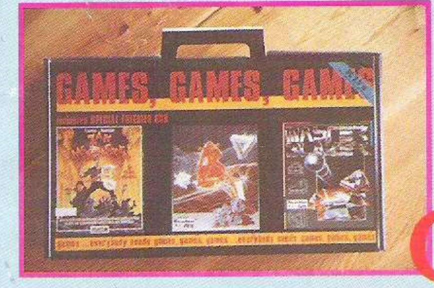


4 C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium **49,95**

3 AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll **49,95**



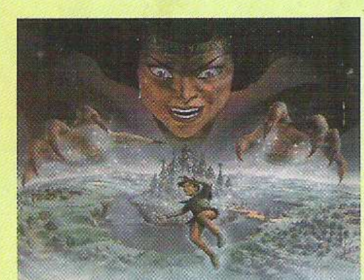
5 PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak MacKracken und Maniac Mansion **99,95**



6 PC-KOFFER mit Zak MacKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer **49,95**

Preisverdächtig

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur **49,95**

Jump'n'Run-Neuling

Trolls

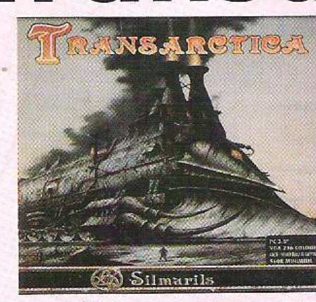


Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur **29,95**

Besser geht's kaum

Transarctica

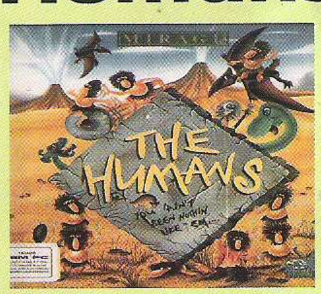


Noch ein Adventure-Hit zum absoluten Mega-Knüller-Preis. Den ASM-Hitstern hat Transarctica wirklich verdient!

nur **49,95**

Gruß aus der Steinzeit

Humans

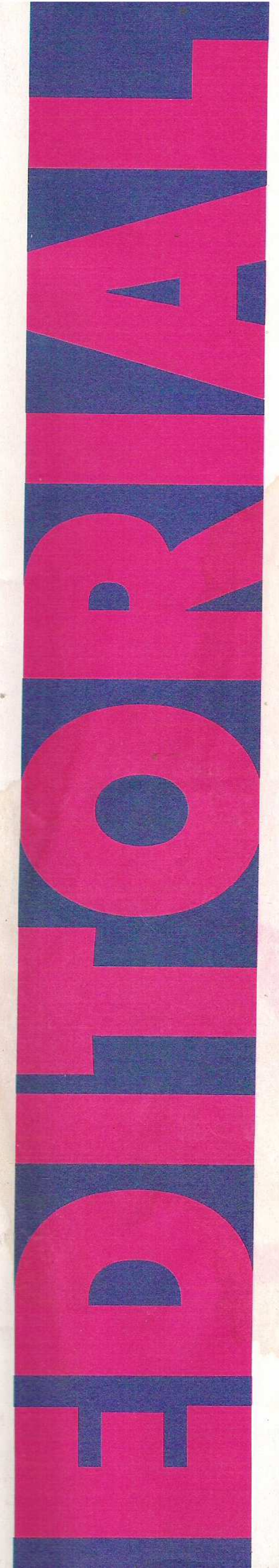


Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing' Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft, und hüte Di[illegible] vor den Dinosauriern.

nur **39,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

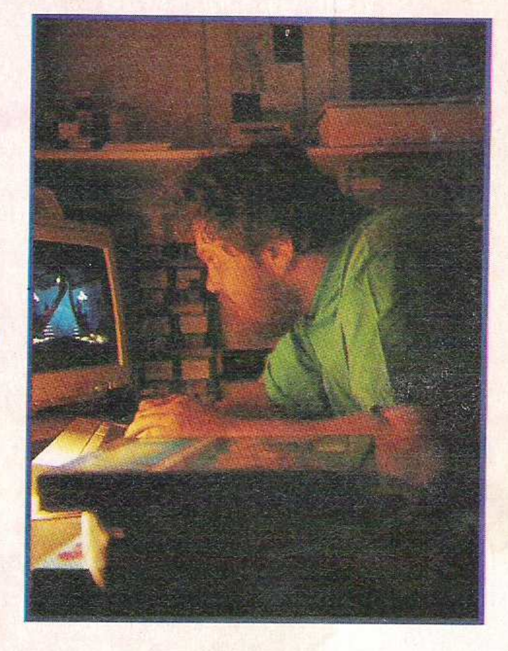


Hiiiilfe!!

Sonnenaufgang. Die ersten Vögel begrüßen mit schüchternem Gezwitscher den nur wenige Stunden alten Tag. Verstört blicke ich vom Monitor meines Computers auf, blinzele aus dem Fenster. Wie die Zeit vergeht... – dabei wollte ich gestern abend "bloß eben mal" ein bißchen weiterkommen in meinem neuen Super-Wahnsinns-Adventure-Spiel. Ein paar der verborgenen Rätsel lösen, ein paar der vielen Räume erkunden, ein paar Punkte auf dem Weg zum Ziel ansammeln.
Und jetzt sitze ich fest, nach allen Regeln der Kunst. Wie immer auch der Ausweg aussehen mag, den der Spieleentwickler da in den verworrenen Synapsen seines kauzigen Gehirns ausgebrütet hat – ich finde ihn nicht. Und das ist hundsgemein, denn: Ein Adventure frühmorgens mit einem miesen Gefühl abzubrechen, ist schlimmer als es gar nicht erst begonnen zu haben.
Wenn mir doch bloß jemand einen Tip geben könnte, wie's weitergeht! Oder, noch besser: Wenn ich doch eine komplette Lösung irgendwo in der Schublade hätte, die ich im Notfall nur hervorzuziehen bräuchte!
Tjaaaaa... – und weil es sicher vielen Leuten in dieser Beziehung ähnlich geht wie mir, gibt es die ASM special. Das Geheimmittel gegen frustgekrönte Computerspiel-Nächte, voll bis zum Rand mit großen und kleinen Lösungshilfen für die ganz großen Spiele.
Die ausgebufftesten Spieler der Nation haben auch diesmal wieder rund hundertdreißig Seiten an wertvollen Tips, Orientierungshilfen und Wegbeschreibungen zu den wichtigsten aktuellen Adventure- und Rollenspielen auf allen gängigen Computersystemen geliefert. Wir haben das Ganze für Euch aufbereitet und mit Fotos aus den Programmen in Szene gesetzt. Damit Ihr vom Spiel den Spaß habt – und nicht den Frust.
Viel Freude beim Blättern, Schmökern und Zu-Rate-Ziehen wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

(Peter Schmitz, Chefredakteur)



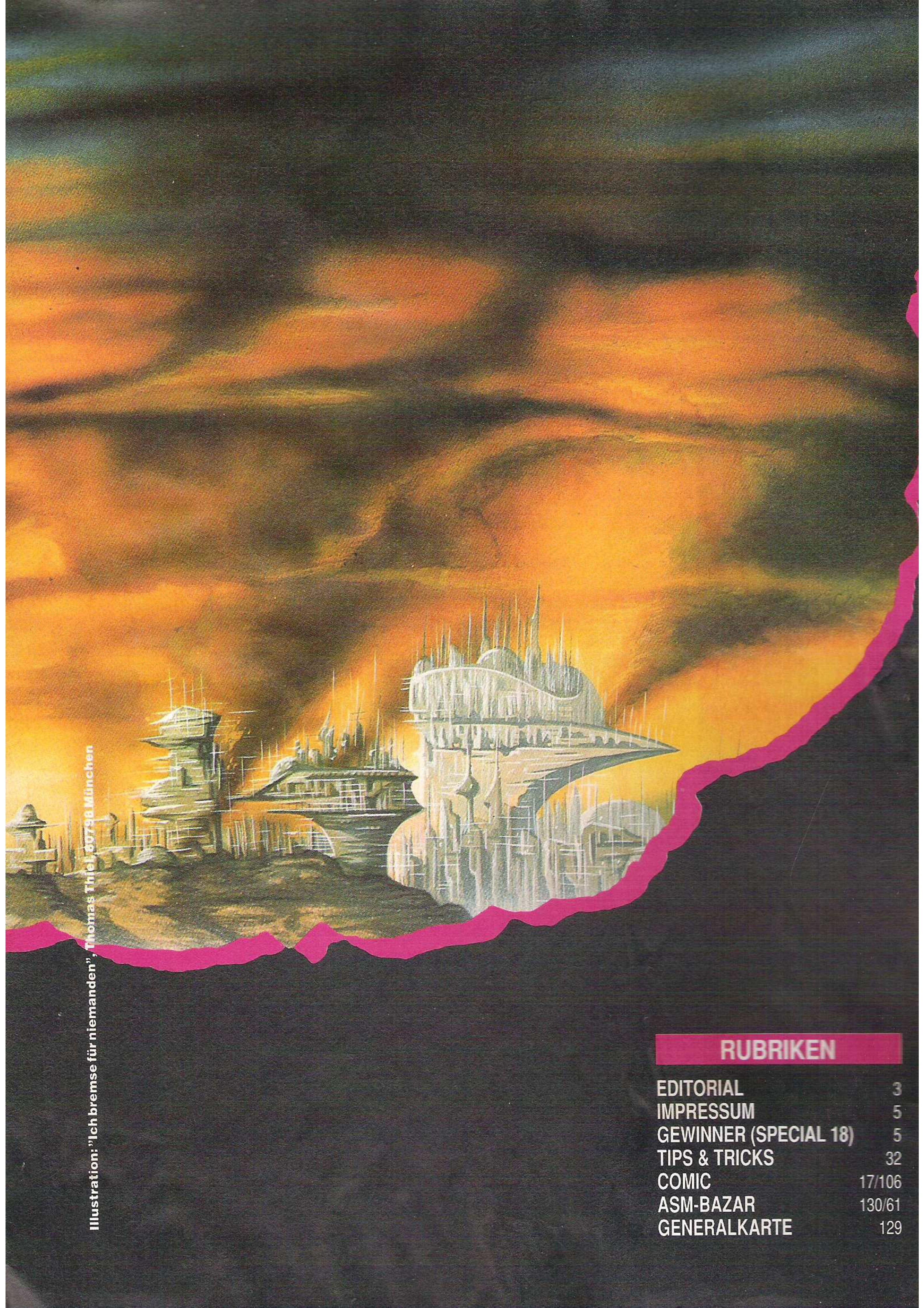


Illustration: "Ich bremse für niemanden", Thomas Thiel, 80798 München

RUBRIKEN

INHALT

KOPFNÜSSE/KARTEN

POSTER

Die Winner aus ASM-Special 18

Ragnarok (Mirage)
Lösung: Nordmänner
1. Preis: Handfertigtes Brettspiel "The Viking Game":
Jan Metzger, 7470 Albstadt
2.-5. Preis: Je ein Original-Brettspiel "The Viking Game":
Stefan Forster, 4300 Essen 14
Thomas Fröhlich, O-6300 Ilmenau
Christian Kuhr, 5620 Velbert 11
Thomas Horrolt, 8820 Gunzenhausen
6.-10. Preis: Je ein "Ragnarok"-Computergame:
Stefan Hohmeier, 4952 Porta Westfalica
Hermann Rudolph, 8817 Burtenbach
Heiko Hayn, 2400 Lübeck
Robert Blum, 6234 Hattersheim 1
Alexander Weber, 6232 Bad Soden

Lemmings (Psygnosis)
Lösung: Es gibt sie wirklich, die kleinen Lemminge. Allerdings sehen sie in natura etwas anders aus als in Euren Rechnern, denn es handelt sich dabei um skandinavische Wühlmäuse.

Die Gewinner der 25 Games, 20 T-Shirts und 50 Pins werden per Post benachrichtigt.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR
Peter Schmitz (sz)

REDAKTION
Thomas Morgen (tom), textpress, Eschwege, Michael Suck (msu),

COVER
Thomas Thiel

LAYOUT
Annette Braun, Katja Braun

COMIC
Stefan Bayer, Peter Mrotzek

AUTOREN DIESER AUSGABE
Michael Anton, Mathias Beilicke, Richard Berry, Robert Bertel, Steve Cups, Wolfgang Fröde, Wolfgang Heidorn, Timm Kaufmann, Markus Kirchgeßner, Ralf Kleinfeld, Jens Kube, David Lindner, Helmuth Rathgen, Christian Repp, Oliver Runge, Reinhard Schmidt, Marco Schönbeck, Holger Schroeter, Michael Siebels, Lars Strobel, Matthias Wachter, H. J. Waldow, Jan Wargalla

ANZEIGENLEITUNG
Anja Seiler,
Tel.: (0 56 51) 929-115

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Sibylle Schwanz
Tel.: (0 56 51) 929-116
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 929-117
Fax: (0 56 51) 929-144

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

PRODUKTION
Keitz & Fischer *druck* GmbH, 37269 Eschwege
Dirk Anhof, Regina Sieberheyn

REPRODUKTION
Repro Team Kassel GmbH, 34266 Niestetal

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 34121 Kassel

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben) Inland DM 35,-, Ausland DM 42,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Tanja Mosebach
Tel.: (0 56 51) 929-104

BANKVERBINDUNG
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

SONDERDRUCK-DIENST
Alle redaktionellen Beiträge dieser Ausgabe sind auch in Form von Sonderdrucken erhältlich. Anfragen an: Anja Seiler, Tel.: (05651) 929-115, Fax: (05651) 929-144

VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (Redaktion) (05651) 929-141
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929-0001



Rettet den

Secret of the Rainforest



Dschungel

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er viel erleben. Daß dies nicht nur so ein Spruch ist, kann Adam, der Held in einem ökologischen Abenteuer, im Regenwald hautnah miterleben.

Hochbetrieb im Mammutbaum



Adam und sein Vater begeben sich auf Forschungsreise in den Regenwald. Die Probleme des Regenwaldes und überhaupt der ganzen Umwelt spiegeln sich dort wider. Doch vor dem Aufenthalt im Regenwald steht erst einmal die Einreiseprozedur.

Für manche Mitreisenden ist es, Bestechung sei Dank, sehr einfach hineinzukommen. Doch das hat Adam nicht nötig, er öffnet seinen Paß und zeigt ihn getrost vor (Punktstand: 10). Da es für einen Südeuropäer schwer ist, sich im Regenwald ohne Führer zurechtzufinden, spricht er erst einmal den Typ mit dem Bauchladen an (11).

Während Vaddern mit dem Führer die Vollständigkeit der Materialkisten prüft, zieht es Adam ins nächste Bild. Dort steigt er zunächst einmal auf die Kisten und lauscht (16). Vom Händler kauft er einen Vogel und läßt ihn fliegen (21).

Schon hier erkennt er, daß die Umweltverschmutzung ganz enorm ist. Also geht er zu dem fetten Typen *(Achtung: Das Netz muß oben sein!)* und spricht ihn an. Spaßeshalber kann er jetzt auch noch in das Netz gehen. Wichtig ist es, hier zu speichern, denn Adam muß zurück gehen und darauf achten, daß nur noch eine Kiste auf dem Steg steht. Sollte das nicht der Fall sein, wieder den alten Spielstand laden und so lange im anderen Bild rumlaufen, bis es soweit ist.

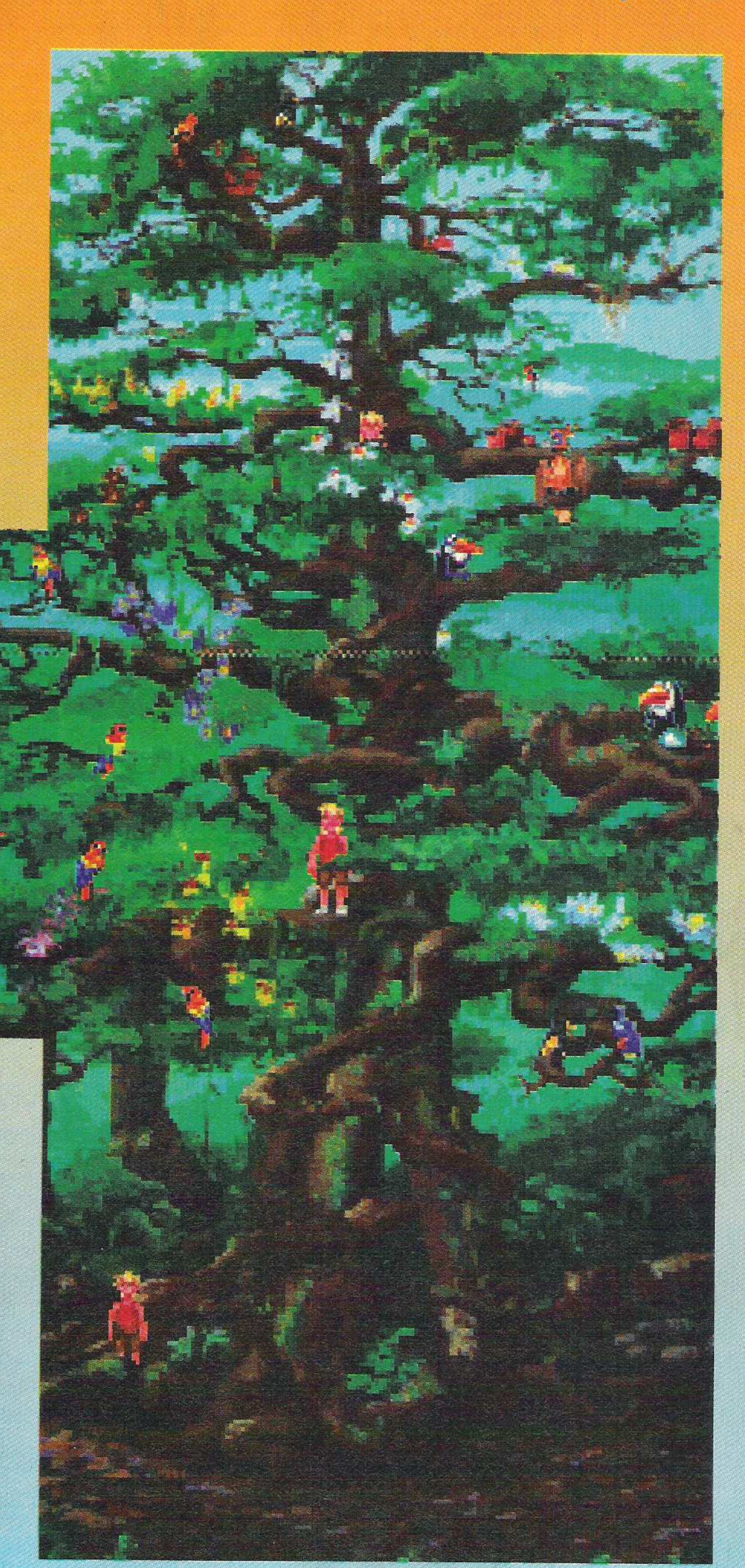
Adam öffnet die Kiste (26/27) und geht mit dem Ecorder wieder nach rechts. Dann scannt er Öl und Papierschnipsel vom Touristen und spricht ihn darauf an (38). Der Papierschnipsel wird recycelt (43) und dann geht's schnell zurück zum Dad.

Zwischensequenz 1

Nach dem Erwachen scannt Adam erst einmal das Unterholz, den Flußotter, die Wurzeln über dem anderen Flußotter und den Waldboden (48).

Der Otter unter den Wurzeln wird von Adam zweimal angesprochen (49/50). Dabei darf Adam nicht vergessen, ihm das Amulett abzunehmen (55).

Wenn Adam jetzt wieder agieren kann, nimmt er das Blatt vom Waldboden (60) und recycelt den Müll (65). Jetzt braucht er nur noch die Ameisen zu scannen (66). Er geht ein Bild weiter



nach rechts, und nach dem Gespräch mit dem Affen (67) scannt er den Baum, die Pflanzen und den Baumstumpf (70).

Nachdem Adam schmerzlich feststellen muß, daß er den Baum nicht ohne weiteres erklimmen kann, benutzt er das Blatt an sich selbst und wiederholt den Aufstieg (75).

An dieser Stelle sei einmal eine Selbstverständlichkeit erwähnt: Sobald Adam in ein neues Bild kommt, sollte er alle Pflanzen scannen, dann alle Tiere scannen und ansprechen. Letzteres sollte er auch dann tun, wenn er etwas verändert hat und wieder in ein altes Bild zurückkehrt. Auf dem



▲ *Anschlag auf das Herz des Waldes*

Baum (erstes Bild, das mit den Vögeln) erhält er dafür zunächst 17 Punkte (92).

Von Ast zu Ast

Auf dem untersten Ast muß Adam nach links gehen, scannen und sprechen (97). Die Blume am Ende des Astes nimmt er natürlich auch mit! Im vorhergehenden Bild muß Adam dann auf dem oberen Ast nach links gehen, die Schlange ansprechen und scannen (104). Nun geht er wieder ein Stockwerk höher, scannt, spricht (111) und benutzt die Blume beim Vogel unten rechts (116) sowie die topfförmige Pflanze (121). Den Baum klettert er schnell wieder hinunter (131), scannt und spricht (143).

Danach ist der Übergang am oberen Ast frei. Den benutzt Adam dann auch im nächsten Bild (150), ohne dabei das Reden zu vergessen. Am Ende des Astes liegt eine Trommel, die er scannt und aufnimmt (162). Nach dem "Abgang" muß Adam erst wieder scannen, und dann das Seil und die Früchte aufnehmen (174). Die Früchte wirft er dem Schwein zu und benutzt das Seil (179).

Der Weg führt zunächst nach rechts. Dort setzt Adam die Trommel in die Halterung ein und spielt die Melodie nach, die Ihr unbedingt aufschreiben müßt (189). Adam nimmt die Trommel wieder mit und scannt (195).



▲ *Freunde aus dem Tierreich*

Jetzt geht Adam ein Bild weiter nach rechts und kommt zur Hütte des Schamanen. In die Hütte kommt er zwar noch nicht hinein, aber er kann schon einmal etwas rumscannen und die Liane benutzen (197).

Schamane in Sicht

Im nächsten Schritt muß Adam in den Baum gelangen, der sich wiederum oberhalb des Schlammloches befindet. Dort angekommen, benutzt er den untersten Eingang (199), setzt dort die Trommel wieder ein (204) und spielt die Melodie (214), die Ihr ja hoffentlich notiert habt.

Bevor er nun den Baum betritt, muß er natürlich die Trommel wieder mitnehmen (215). Dann geht's hinein in den Baum, und Adam scannt erst einmal wieder eine Runde (216), bevor er in die Mitte geht (221) und den Zweig aufnimmt (226). Dann läuft er aus dem Baum heraus und benutzt den zweiten Eingang. Wieder im Baum, nimmt er die "Seed Pods" (232) und läuft raus, um sich den dritten Eingang vorzunehmen. Er nimmt die Tasse und benutzt das Wasser (242).

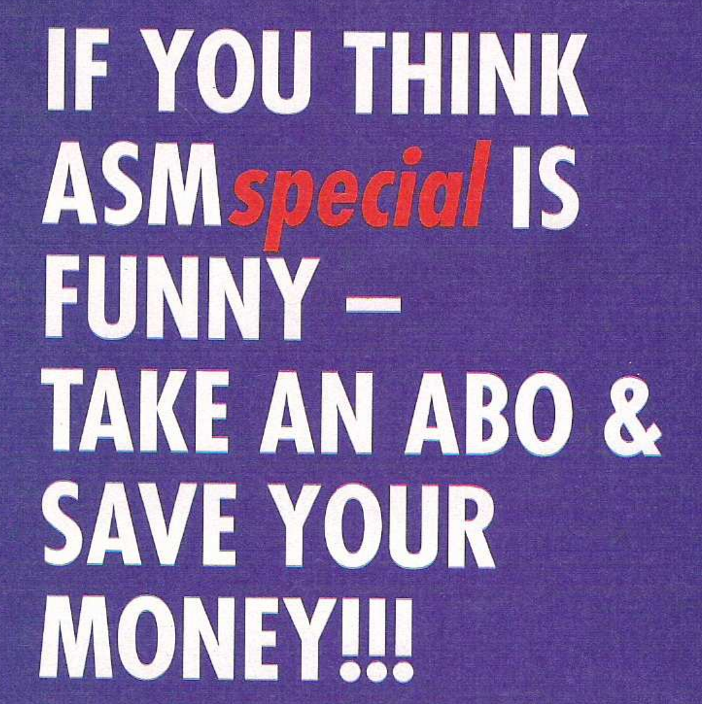
Alles einsacken

Als Adam dann zurück ins Dorf kommt, ist dieses plötzlich mit Leben erfüllt. Er redet mit allen Personen (252) und gibt dann dem Jungen an der Liane (ganz rechts) die Trommel (257). Anschließend kann Adam problemlos die Liane benutzen und auf der anderen Seite die Früchte nehmen (262). Jetzt kommt ein Anhänger zum Vorschein, den er scannt und mitnimmt (268).

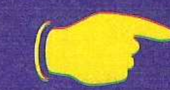
Das Portemonnaie und die Gold-

Fortsetzung folgt auf Seite 12!











ASM
special
4x FÜR EIN JAHR





100%PREISWERT

Sie sparen gegenüber dem Einzelkauf über 4 Mark

A B O



Sie bekommen jedes Heft noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin und verpassen keine Ausgabe

100 % KOMPLETT



BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN



Fortsetzung von Seite 10!

maske benutzt Adam dann im Inventory (414). Er scannt den Löwen und zieht weg, benutzt den Holzfußboden und öffnet die Zebrakiste. Dann nimmt er den Tennisschläger und das Fax, die Bettdecke und das Laken und steckt zum Schluß noch den Timer ein. Schließlich scannt er kurz noch den Delphin. Danach hat er schon (fast) alle Aufgaben in diesem Bild erledigt (446). Nun benutzt er das Laken und die Bettdecke zusammen (451) und knotet beide an den Bettpfosten (456). Danach müßt Ihr unbedingt abspeichern, denn jetzt kommt eine Actioneinlage.

Totale Action

An dem "Seil" geht Adam nun nach unten (458) und sofort nach links, hinter den Müllhaufen. Von hier aus kann er alle weiteren Aktionen starten.

Solange der Dicke noch in seinem Buch liest, scannt Adam die Gegend ab (461). Ihr solltet speichern, wenn der Typ aus dem Bild gegangen ist. Dann läuft Adam schnell zum Turm, besteigt ihn an der Vorderseite und benutzt den Kasten an der "Schüssel". Das ist nämlich eine Alarmanlage! Das Teil, was aussieht wie ein Bügeleisen, in Wirklichkeit jedoch ein Ministaubsauger ist, nimmt er mit. Außerdem holt er aus dem Wäschekorb ein paar Hosenträger und benutzt diese an der Alarmanlage (480). Nach dieser Aktion geht Adam erst einmal wieder zum Müllhaufen zurück, und Ihr solltet abspeichern.

Scannen, was das Zeug hält

Nur wenn der Dicke nicht da ist, kann Adam den Ministaubsauger an dem kleinen gelben Haufen im Vorder-



▲ Freeclimbing beim Schamanen

▼ Hafen-Panorama

Passport and immunization
please.

grund benutzen (486). Das wiederholt er anschließend im Inventory. Dann läuft Adam am besten zurück zum Müll, und Ihr solltet wieder abspeichern.

Jetzt muß Adam so lange warten, bis der Dicke zurückkommt und ein Schrei ertönt. Dann noch mal abspeichern und Adam ins nächste Bild gehen lassen. Natürlich scannt Adam erst einmal eine Runde, gibt den Vögeln das Vogelfutter und benutzt den Schlüssel aus dem Safe an den Vogelkäfigen (502). Nach der kurzen Zwischensequenz kann er noch zweimal scannen und das Beil nehmen (509).

Paddelboot im Eigenbau

Das Beil benutzt er dann an dem Baumstamm (514). Leider habe ich nicht jede Kleinigkeit gefunden. Vielleicht habe ich Adam auch nicht alles scannen lassen. So kommt es, daß mir am Ende ungefähr 20 Punkte fehlen, die ich aber dringend benötige, um auf die volle Punktzahl zu kommen. Ich habe aber einen Trick gefunden, wie man das wettmachen kann. Der geht folgendermaßen:

Sobald Adam das Boot aus dem Baumstamm gemacht hat, geht er ein Bild zurück, benutzt (von unten) den Wäschekorb und dann die Hosenträger. Das läßt man Adam viermal wiederholen, und schon hat man die fehlenden 20 Punkte.

Wenn Adam dann zurück am Baumstamm ist, muß er ihn benutzen (519). Er springt beherzt ins Boot und verwendet den Tennisschläger als Paddel (529). Während der Fahrt kann Adam trotz Zwischensequenz den Scanner einmal benutzen (530).

Grünes Visum

In der Höhle angekommen, spricht er dann jede Fledermaus an und scannt (539). Die grünen Blätter kann er erst aufheben, nachdem er mit der Fledermaus ganz rechts gesprochen und ihr "Forest Heart" gezeigt hat (545). Jetzt muß er noch einmal mit allen Fledermäusen sprechen und jeder das entsprechende Blatt geben (580). Das letzte Blatt ist Adams Visum (585), mit dem er die Höhle verlassen kann. Dann spricht er die hängende Fledermaus



▲ Klein und schlau
vs.
Groß und doof ▼



an, scannt viermal, benutzt die Stange und redet noch einmal mit dem Flugtier (594). Anschließend nimmt er den glühenden Stein, setzt ihn in die Statue ein und befreit den Puma (614). Die am Boden liegende Feder sackt er ein (619) und geht durch den Gang im Hintergrund. Nach der kurzen Zwischensequenz geht Adam noch einmal zur hängenden Fledermaus (624).

▲ Das Dorf brennt...

Adam rennt...▶

...und wird geschnappt

Adam sticht in See

Nach einer weiteren kurzen Zwischensequenz benutzt Adam die Flöte (629) und springt ins Boot (634). Er scannt und schwimmt ein Bild nach unten, scannt zweimal, klettert die Liane hoch und nimmt die rote Frucht (642). Er geht dann zurück nach oben und schwimmt ein Bild nach rechts.

Nachdem er mit dem Affen gesprochen hat, scannt er ihn. Und auch die Piranhazähne kann Adam scannen (644). Die rote Frucht gibt Adam dem Affen, besteigt dann die Insel und nimmt Piranhazähne auf (665). Nach einem "Cliff-diving"-Sprung in die kalte See, schwimmt Adam zurück in das Bild mit der Wasserpflanze. Dort verwendet er die Zähne an der Pflanze und benutzt das Blatt als Luftmatratze (675). Da Adam ja immer hilfsbereit ist, behält er das "Floß" natürlich nicht für sich, sondern überläßt es dem



▼ Versteckspiel im Camp der Tierfänger

Affen (685). Im Nest scannt er erst einmal wieder und zeigt dann die Feder (687). Es folgt eine Zwischensequenz bei der Ihr das Abspeichern nicht vergessen solltet.

Wie gewonnen...

Adam recycelt den herumliegenden Müll (693), hebt die Lupe auf (703) und benutzt den Anhänger aus dem Eingeborenendorf (708). Die Goldmaske aus dem Inventory setzt er ins Relief ein (718) und setzt dadurch einen Goldschatz frei.

Jetzt kann er noch viermal scannen (722). Anschließend legt Adam den eben gewonnenen Schatz zusammen mit der Münze aus der Goldmaske auf den Wippstein und geht in den Tunnel (732). Dort scannt er einmal (733) und geht durch den Mini-Irrgarten zum Ausgang (748). Einen Plan des Irrgartens findet man auf dem geschenkten Medallion.

"Auf meinen Schrank aus Tropenholz, da bin ich ganz besonders stolz!"



▲ Die netten Dorfbewohner...

In der Tempelhalle dreht er zunächst alle Platten auf "Nichts". Danach benutzt er jede Platte einmal. Damit setzt er einen Mechanismus in Gang, und eine Nische öffnet sich (753). Adam scannt und nimmt die Flöte (759). Dann benutzt er jede Platte noch einmal, und eine neue Nische wird frei (764). Adam nimmt alle Gegenstände (769), klettert dann an den Tritten in der Wand nach oben und benutzt den Schwanz der Schlange (779).



◀ *Durch den Strudel ins Fledermausasyl* ▼



Vorsicht beim Schlangenritual

Durch die sich nun öffnende Tür geht Adam nach draußen und hüpft über die kleinen Inseln *(rechten Weg benutzen!)* zum Schlangenritual (784). Den Kopfschmuck aus der Tempelnische muß er jetzt aufsetzen (786), und wenn die Schlange kommt, empfiehlt es sich, die Flöte zu benutzen (799).

Nachdem er auch diese Hürde überwunden hat, geht's weiter auf die Insel im Hintergrund (804). Zunächst scannt Adam wieder (806) und benutzt dann den Kopf im Brunnen. Nach einer kurzen Unterbrechung durch eine Zwischensequenz zeigt Adam noch einmal kurz "Forest Heart" vor (807) und benutzt abermals den Kopf (817).

Er nimmt die Schale aus den Händen der linken Statue und setzt sie in den Brunnen ein (827). Dann benutzt er die gelbe Blüte an der Schale im Brunnen (833) und nimmt den Keimling (848).

In der folgenden Zwischensequenz (868) muß Adam den Topf mit dem Goldstaub auf den Brunnen setzen (878) und Meister Mießling ansprechen. Anschließend benutzt er die Papageienflöte (883). Wenn die Fledermäuse angekommen sind, benutzt er den Brunnen (898).

Wenn Adam nach der Zwischensequenz wieder agieren kann, benutzt er den Ecorder und macht den Test. Hat er alle Fragen richtig beantwortet, bekommt er dafür 45 Punkte (943). Dann setzt Adam den Keimling (963).

In der Zwischensequenz muß Adam nun noch einmal auf der Papageienflöte spielen (968), zweimal scannen (970) und der Fledermaus unter den Flügel gucken (980). Nimmt man jetzt die ermogelten 20 Points dazu, kommt man genau auf 1000 Punkte. Das Spiel wurde mit voller Punktzahl gelöst. ❐

Reinhard Schmidt

"... uuuund Abspann!"

▼ *An der Quelle der ewigen Jugend*



BAY.

USER-REPORT

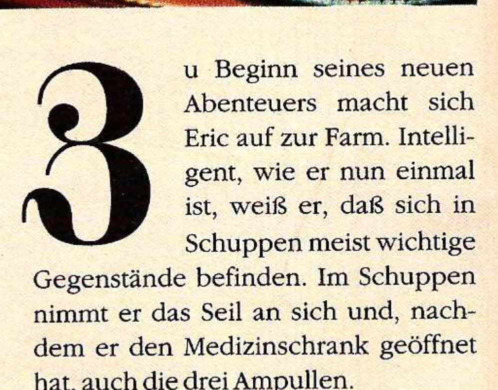
ASM-SPECIAL/B

UND WENN DEIN PC ZEHNMAL EINEN HARDWARE-DEFEKT HAT! KOMM GEFÄLLIGST ZU DEN NORMALEN ÖFFNUNGSZEITEN...!!

ERIC THE UNREADY



Ritterspiele



Eric the Unready, der unglückselige Ritter des Königs Fudd, hat nach dem etwas unkonventionellen Sieg über den Ritter of the Black Pauldron beim anschließenden Festgelage unglücklicherweise das Schloß seines Herrn in Brand gesteckt, wobei wie durch ein Wunder niemand verletzt wurde. Zur Strafe und um zu beweisen, daß er des Rittertums würdig sei, wird ihm eine Aufgabe gestellt, die man auch als echte Sauerei bezeichnen könnte. Eric muß die Tochter eines Farmers, die von einer vorbeiziehenden Hexe in eine Sau verwandelt wurde, durch einen Kuß erlösen.

Zu Beginn seines neuen Abenteuers macht sich Eric auf zur Farm. Intelligent, wie er nun einmal ist, weiß er, daß sich in Schuppen meist wichtige Gegenstände befinden. Im Schuppen nimmt er das Seil an sich und, nachdem er den Medizinschrank geöffnet hat, auch die drei Ampullen.

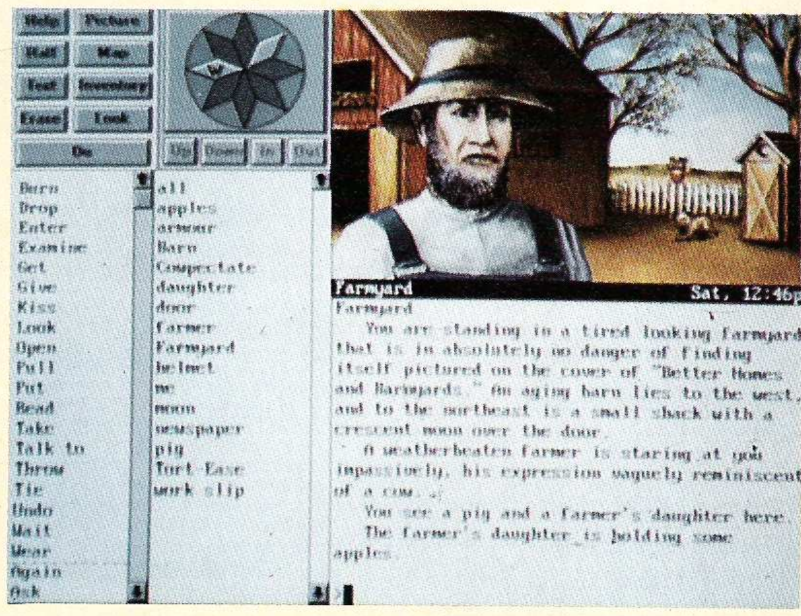
Wo aber ist die Sau?

Das laut vernehmliche Plumpsen, das er beim Ankommen gehört hat, deutet darauf hin, daß sie in das Plumpsklo gefallen ist. Auch das noch! Rein in die Hütte, die Zeitung genommen und das Seil am Haken festgemacht. Alles bereit zum Abstieg. Tatsächlich, in den Fäkalien windet sich die Sau, die sich aber nicht von Eric küssen lassen möchte. Da hilft nur das aus dem Medizinschrank mitgenommene Aphrodisiakum mit dem hübschen Namen "Hog Wild". Nicht lang gefackelt, und das Mittelchen

wird der Sau verabreicht, die sich hundegleich sofort fest an Erics Bein klammert, von der plötzlich aufflammenden Liebe übermannt. Mit diesem Klotz – oder dieser Sau – am Bein, klettert Eric aus dem Abgrund heraus, verläßt das Plumpsklo und küßt (angewidert oder lustvoll) des Farmers Tochter. Leider verwandelt sich diese nicht in eine wunderschöne Prinzessin, sondern in eine keifende, undankbare Maid. Zumindest hat Eric sein Ziel erreicht und begibt sich auf Anraten des Farmers in den Schuppen, um sich zu säubern, während der überglückliche Vater die Erfolgsbestätigung unterschreibt.

Sobald Eric den Schuppen betreten hat, bricht dieser zusammen, und Eric kann gerade noch einem vorzeitigen Ende seines Ritterdaseins entkommen.

Aufgabe erledigt, also per Anhalter zurück zum Schloß. Welch angenehme Überraschung, ausgerechnet Prinzessin Lorealle nimmt unseren Helden auf und scheint sich auch nicht an dem etwas strengen Parfum zu stören. Ganz im Gegenteil, die Unterhaltung führt zu einer vorsichtigen Annäherung.



Wo ist des Farmers Sau? ▶

Excalibanana

Zurück in der Burg, findet sich Eric in der Kaserne wieder und möchte natürlich nichts lieber, als aus seiner rostigen Rüstung herauskommen. Alleine hat er allerdings keine Chance. Also gerufen, und das gleich zweimal. Ein Knappe erscheint, der ihm aber keineswegs hilft, sondern ihm meldet, daß Lorealle entführt worden sei und alle Ritter sich im Versammlungsraum einzufinden hätten.

Damit verschwindet er auch schon wieder. Also wieder zweimal den faulen Knappen gerufen, der diesmal Erics Mißlage erkennt und ihm tatsächlich aus den Klamotten hilft.

Als echter Ritter verläßt Eric die Kaserne, allerdings nicht ohne Helm, und sackt dabei auch gleich die Karte ein, die auf dem Bett liegt.

Vor der Halle liegt eine Zeitung, die Eric nicht verschmäht, und so betritt er die Union Hall. Hier schaut er sich zunächst die Bilder an, lauscht den Gesprächen der übrigen Ritter, bis endlich der Kapitän hereintritt und die Lage erläutert. Nach einer Prophezeiung stirbt König Fudd an seinem bevorstehenden sechzigsten Geburtstag. Sollte seine Thronfolgerin bis zum nachfolgenden Samstag zur Mittagszeit nicht anwesend sein, so fiele das Reich an die Tochter der Königin Morgana. Als Preis für die Rettung seiner Tochter verspricht Fudd dem erfolgreichen Helden die Hand seiner Thronfolgerin und das halbe Königreich dazu. Ausgerechnet unser Eric wurde für diese schwere Aufgabe ausgewählt, was auch zu Verwunderung unter seinen Kollegen führt.

Zunächst braucht man für solch ein Abenteuer eine neue Rüstung. Nachdem Eric also die Versammlungshalle verlassen hat, wendet er sich westwärts und gelangt so in die Rüstkammer. Hier wartet Giovanni, der ihm nach Erhalt der mitgenommenen Karte ein neues Wams aushändigt, das Eric sogleich überstreift. In der Tasche befindet sich ein Paket mit schnellwachsenden Bohnen, eine große Hilfe, um den Turm an der Versammlungshalle zu erreichen. Eric verläßt also die Rüstkammer, geht nach Norden und betritt die Feasting Hall, wo er das Feuerholz aus dem Kamin mitgehen läßt.



▲ *Schnellwachsende Bohnen*

Wieder hinaus und zweimal nach Süden, so gelangt er zu Ulrichs. Er versucht zwar, das Haus zu betreten, wird aber freundlich und doch bestimmt abgewiesen, erhält allerdings eine Fackel.

Neuer Auftrag für Eric ▼



Hier am Teich füllt Eric auch gleich seinen Helm mit Wasser.

Wieder zweimal gen Süden und das Paket aus der Tasche geholt. Nachdem Eric die Bohne aus dem Paket entnommen hat, pflanzt er sie im Garten unter dem Turm ein und bewässert sie mit dem Wasser aus dem Helm. Welch ein Wunder, eine Bohnenstange wächst in rasender Geschwindigkeit bis zum Turmfenster. Eric fackelt nicht lange und steigt zum Fenster hinauf. Hier sitzt der alte Zauberer beim Fernsehen, weigert sich aber, Eric weitere Informationen zu geben, wenn dieser ihm nicht ein Root Beer Float aus dem Eisladen bringt. Zu diesem Zweck händigt er ihm eine Goldmünze aus.

Eric will wieder herabsteigen, doch die Bohne bricht unter ihm zusammen. Er übersteht den Sturz allerdings unbeschadet, geht zweimal nach Süden und einmal nach Osten und findet sich im Eissalon wieder. Für das Geld erhält er tatsächlich das Eis. In einem Gespräch beklagt sich Bobbin über die Kälte im Salon. Dem Armen kann geholfen werden. Das Feuerholz in den Kamin, mit der Fackel angezündet, und schon wärmt sich der Laden gut auf. Bobbin ist so dankbar, daß er Eric die nun nutzlos gewordenen Ohrenschützer überläßt. So ausgerüstet, verläßt Eric den Laden und folgt dem Pfad nach Norden. Im Schloßhof gibt hier Ponce seine Geschichten und Witze zum besten. Da nicht alle besonders gut sind, streift sich Eric die Ohrenschützer über und wirft Ponce das magisch erneuerte Goldstück zu. Dieser beginnt auch sogleich mit der Sage von Baldour. Eric wartet und bekommt so mit, durch die Ohrenschützer gewappnet, wie die Zuhörer langsam in Tiefschlaf verfallen. Ponce ist so begeistert von Erics Idee, daß er Eric zur Festhalle folgt. Zweimal nach Norden, und vor den versammelten Rittern beginnt Ponce mit der Ballade. Nicht lange, und schon schlummert der ganze Saal. So kann sich Eric an der Wache vorbei nach oben über die Treppen schleichen.



▲ Fauler Zauberer



▲ Höret die langweilige Geschichte

Hier bekommt er ein Gespräch zwischen Morgana und ihrem Favoriten Sir Pectoral mit. Sie hat Lorealle auf das Schloß ihrer Schwester, einer Hexe, verschleppen lassen, wo Lorealle verheiratet werden soll. Sir Pectorals Rolle ist nun, Eric an der Befreiung der Prinzessin zu hindern.

Wieder in der Halle, hat Ponce inzwischen geendet. Eric wartet trotzdem noch eine Weile (3x). Mit einem Knall erscheint der Zauberer und führt die versammelten Ritter zum Teich. Hier befindet sich in einem Felsen die sagenumwobene Banane, die noch niemand aus dem Fels herausziehen konnte. Eric aber gelingt dies mühelos. Der alte Zauberer nimmt ihn nun mit in seinen Turm und gibt Eric Tips für seine Unternehmung. Es gilt, fünf Gegenstände, die Schlüssel zum Schloß der Hexe, zu finden. Die Banane kann dabei helfen. Ins Wasser geworfen, wird sie Eric, wenn er in der Nähe eines Gewässers den magischen Ausruf "Yoohoo" erklingen läßt, zur Unterstützung eilen. Also tut Eric wie geraten und wirft die Banane in den Ententeich. Daß er dabei ein Erdbeben auslöst, konnte er nicht ahnen.

Von Bäumen und Eiscreme

Eric erwacht auf dem Friedhof des verwunschenen Waldes. Auf einem Grab liegt eine Zeitung, die er an sich nimmt. Nun wendet er sich westwärts, wo ihm ein Baum den Weg verstellt. Doch Bäume reagieren auf Eis ziemlich kitzelig, und so gibt Eric den "Float" an die Wurzeln des Baumes, die sich daraufhin vor Lachen kringeln. Der Weg nach Westen ist nun frei.



▲ Das Grab von Elvis

Hier liegt über einer Falltür allerhand Gestrüpp, das Eric mühelos beseitigt. Die Falltür läßt sich leicht öffnen, und Eric steigt die Stufen hinab.

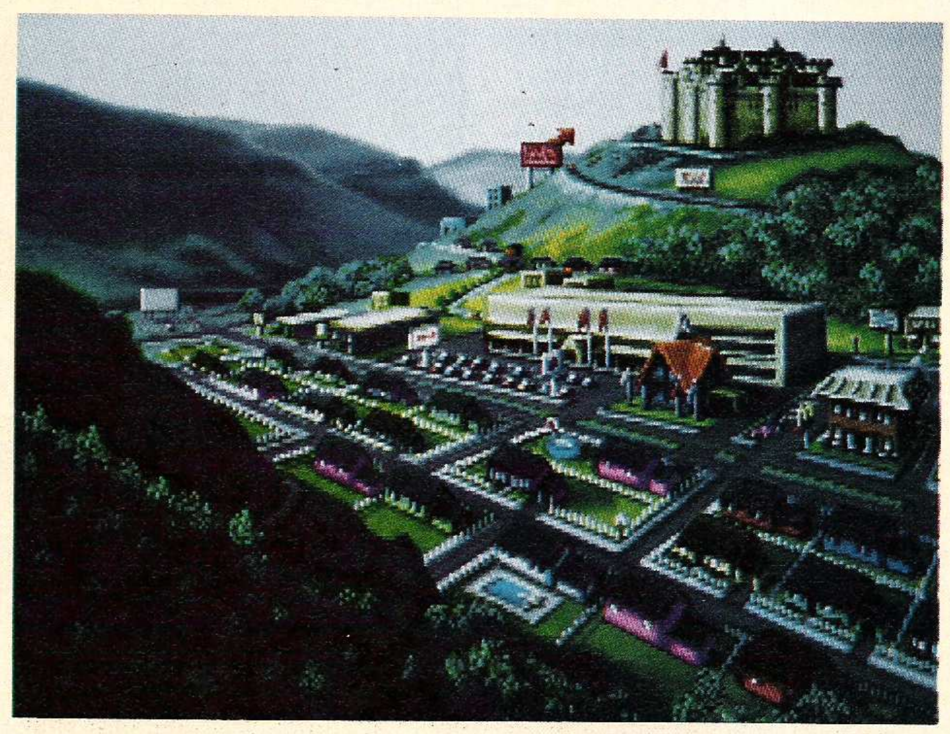
Höhlenspiele

In der Höhle befindet sich ein Postfach, das unser ewig neugieriger Held natürlich sofort öffnet, und den Brief, der sich darin befindet, nimmt er an sich. In das mit Brettern vernagelte



▲ Das Königreich vorher...

... und was sich Morgana so vorstellt ▶



Haus kann er (noch) nicht eindringen. Also nach Westen, in die große Höhle. Frans Steingeschäft ist verlockend, weshalb sich Eric auch darin umschaut. Kaufen kann er nichts, aber er bekommt dort als Werbegeschenk eine kleine Spitzhacke. Zurück (ostwärts) zum Verhau und mit der Hacke das lose Brett entfernt. Endlich kann er das Haus betreten. Im Wohnzimmer befindet sich ein Teppich, der, wenn man ihn beiseite schiebt, eine weitere Falltür freigibt. Eric versucht sie zu öffnen. Zwar wird er brüsk abgewiesen, aber eine knöcherne Hand reicht ihm einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel kann er die Glasvitrine öffnen und den darin liegenden Bart an sich nehmen. Ein Stockwerk höher, im Schlafzimmer, entdeckt Eric nach sorgfältiger Untersuchung der herumliegenden Gebeine einen Führerschein.

Eric verläßt zunächst wieder dieses Gebäude und begibt sich in die große Höhle. Dort legt er den Bart an und kniet nieder. So auf Zwerg getrimmt, kriecht er (wie entwürdigend) in das Publishers Clearing House. Den gestohlenen Brief händigt er sofort Ed McDwarf aus, der allerdings noch einen Perso oder ähnliches fordert. Eric kann voll Stolz den Führerschein präsentieren und hat so eine freie Fahrt im Riesenrad gewonnen. Bevor er sich darin niederläßt, begibt er sich in den Glasirrgarten, der südwestlich liegt, wo ihm ein freundlicher Herr für die hübsche Verkleidung etwas Geld in die Hand drückt. Mit diesem Geld kauft Eric bei Fran's (Nordwesten) den Anfängerstein. Zusätzlich zum Stein bekommt er auch noch ein Bungee-Seil. Zurück zum Riesenrad, in das er aber immer noch nicht einsteigt. Eric wendet sich nach Westen, wo ein Memoryquiz auf ihn wartet. (Karte malen: 7 Felder waagerecht, 5 Felder senkrecht). Gewinnt Eric dieses Quiz, erhält er zur Belohnung eine nie fehlbare Zwille.



▲ Wer rettet Lorealle?

Schöne Aussichten

So ausgerüstet, legt er am Riesenrad den Hebel um und läßt sich dann im Sitz nieder. Aktivieren läßt sich das Rad durch Drücken des grünen Knopfes. Auf diese Weise gelangt Eric nach oben und kann über sich die Heugabel des Damokles erkennen, einen der Gegenstände, die er am Ende brauchen wird. Eric läßt sich noch einmal nach unten fahren. In dieser Position lädt er die Zwille mit dem Anfängerstein und schießt auf den roten Knopf. Das Riesenrad trägt ihn noch bis nach oben und bleibt direkt unter der Heugabel stehen. Eric steht auf, nimmt die Heugabel und bindet das Bungee-Seil an den Ästen des Baumes fest. Der geplante grazile Abstieg verwandelt sich gegen alle Erwartungen allerdings eher in eine kostenlose Flugstunde ohne Fallschirm. Wenigstens landet Eric noch als ganzer Ritter, auch wenn er sich zum Gespött aller Zwerge gemacht hat. Die sind allerdings froh, daß nun endlich diese häßliche Heugabel verschwunden ist, worauf Fran Eric die Luxusausgabe eines Steinkopfkissens überreicht. Das Gelächter ist zu viel für den armen Ritter. Er flieht nach Osten, betritt wieder das Haus und erklimmt die Stufen ins Schlafzimmer. Dort läßt er das harte Kopfkissen unter dem Loch in der Decke fallen und steigt durchs Loch in einen dunklen Raum. Aber auch hier gibt es eine Öffnung nach oben, durch die er dieser Finsternis entkommen kann.

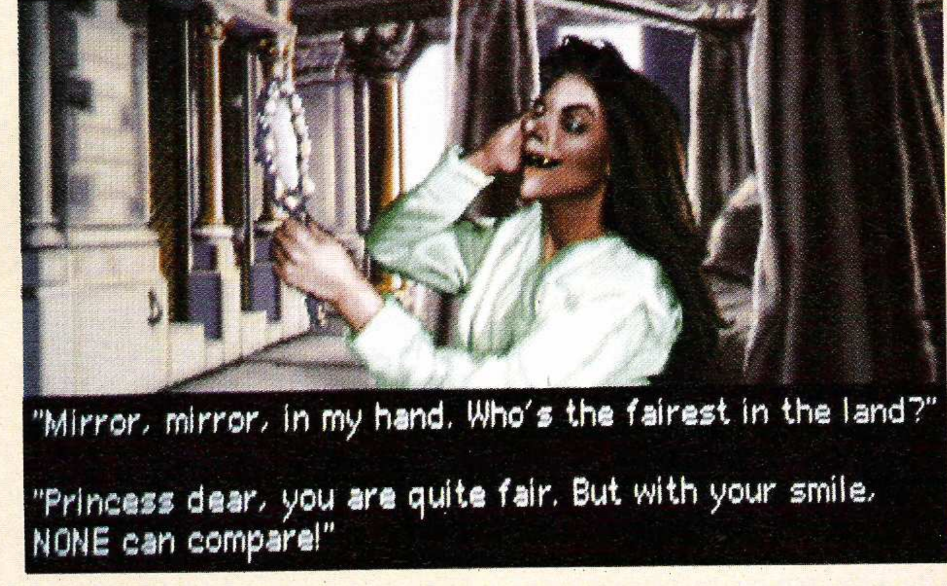
Oben angekommen, verursacht er einigen Aufruhr, der dazu führt, daß der gesamte verwunschene Wald ab-

brennt. Wieso, weshalb, das steht morgen in der nächsten Zeitung.

Inzwischen bespricht sich Königin Morgana weiter mit Sir Pectoral und erläutert ihm ihre großartigen Pläne, aus dem rückständigen Torus eine blühende Landschaft zu machen.

Schildkröten und andere Raubtiere

Wieder ein Chaos überlebt. Eric ist nun vor einer Kneipe, die er betritt. Neugierig will er das Buch des Barden öffnen, wagt es aber doch nicht. Dafür fällt ihm ein Coupon für Schauspielunterricht entgegen, den er an den verhinderten Schauspieler Bruce gibt. Dieser ist so begeistert, daß er Eric die Getränkekarte aushändigt. Nach sorgfältigem Studium und als linienbewußter Ritter bestellt er Mead Lite. Leider läßt sich die Flasche nicht öffnen, also verläßt er enttäuscht die Taverne und wendet sich gen Westen. Aber diese Sonntagsfahrer. Eric wird von einem solchen übergemangelt, übersteht aber auch dieses und geht unbeirrt seinen Weg nach Westen weiter. So gelangt er zur Burg Blicester, die von unhöflichen Franzosen mit schlechten Manieren gehalten wird. An einem Busch wachsen Beeren. Wegzehrung macht sich immer gut, und so werden sie natürlich gepflückt. Weitere Qualitäten kann Eric in der Zeitung nachlesen. Irgendwie muß er aber in diese Burg kommen, also entschließt er sich tollkühn, den Turm zu besteigen. Sofort wird brennendes Öl auf ihn gegossen, dem er aber ausweichen kann. Die Flammen verzehren den Busch, an dem eben noch die Beeren hingen. Allerdings wird so das Geheimnis der fehlenden vierten Wand preisgegeben. Ein Pfad führt nach Nordwesten, der Eric in den Burghof führt. Eine verschlossene Tür hält ihn zunächst auf. Zwar hängt der Schlüssel über einem Anschlag bereit, ist aber mit einer Kette fest angebunden. Zu allem Überfluß lassen die Burgherren auch noch gemeine Killerschildkröten los. Tort-Ease hat eine verblüffende, wenn auch einschläfernde Wirkung auf Schildkröten. Wer hätte das gedacht, noch einmal mit dem Schrecken davongekommen.



▲ *Spieglein, Spieglein ...*

Ein Schlüsselerlebnis

Im Osten liegen die Stallungen, in denen Eric zu seiner Überraschung den zweiköpfigen Sonntagsfahrer wiedertrifft. Nachtragend ist Eric sicher nicht, und als Friedensangebot reicht er dem Wesen die Flasche Mead Lite, die er sowieso nicht aufbekommen hätte. Sofort verfallen die beiden Charaktere in einen heftigen Streit über die Qualitäten des Getränks, und so kann Eric unbeobachtet einen Ast von ihrem Karren stibitzen. Mit dem Ast bewaffnet, verläßt er den Stall und begibt sich nach Süden auf die Stadtmauer. Dort stehen noch die Gefäße mit dem brennenden Öl herum, an denen Eric den Ast entzündet. Prima Fackel. Also wieder runter in den Hof. Welch ein Glück, das Siegel an dem Anschlag besteht aus Wachs, das sich mit der Fackel leicht schmelzen läßt. Nur noch den Wachsklumpen auf den Schlüssel gedrückt, und schon hat Eric einen gut brauchbaren Abdruck in den Händen. Er erinnert sich auch daran, daß Howard Johnstons Hauptbeschäftigung das Anfertigen von Schlüsseln ist. Kurs Nordwest, dann Ost und rein in die Taverne. Von dem Wachsabdruck macht Howard in Windeseile einen funkelniegelnagelneuen Schlüssel. Wieder raus zur Burg (West/Nordwest) und mit dem Schlüssel die bisher verschlossene Tür geöffnet. Jetzt heißt es mal wieder spielen, und zwar "WHEEL OF TORTURE". (Antworten auf Seite 27). Gute Ausbildung und gekonntes Raten (?!) verhelfen Eric zu einem überragenden Sieg. Der Lohn: das zweite Puzzlestück seiner Odyssee, der Schraubenschlüssel von Armageddon. Leider fällt bei der Preisübergabe eine Fackel in das größte Pulverfaß der Welt ...



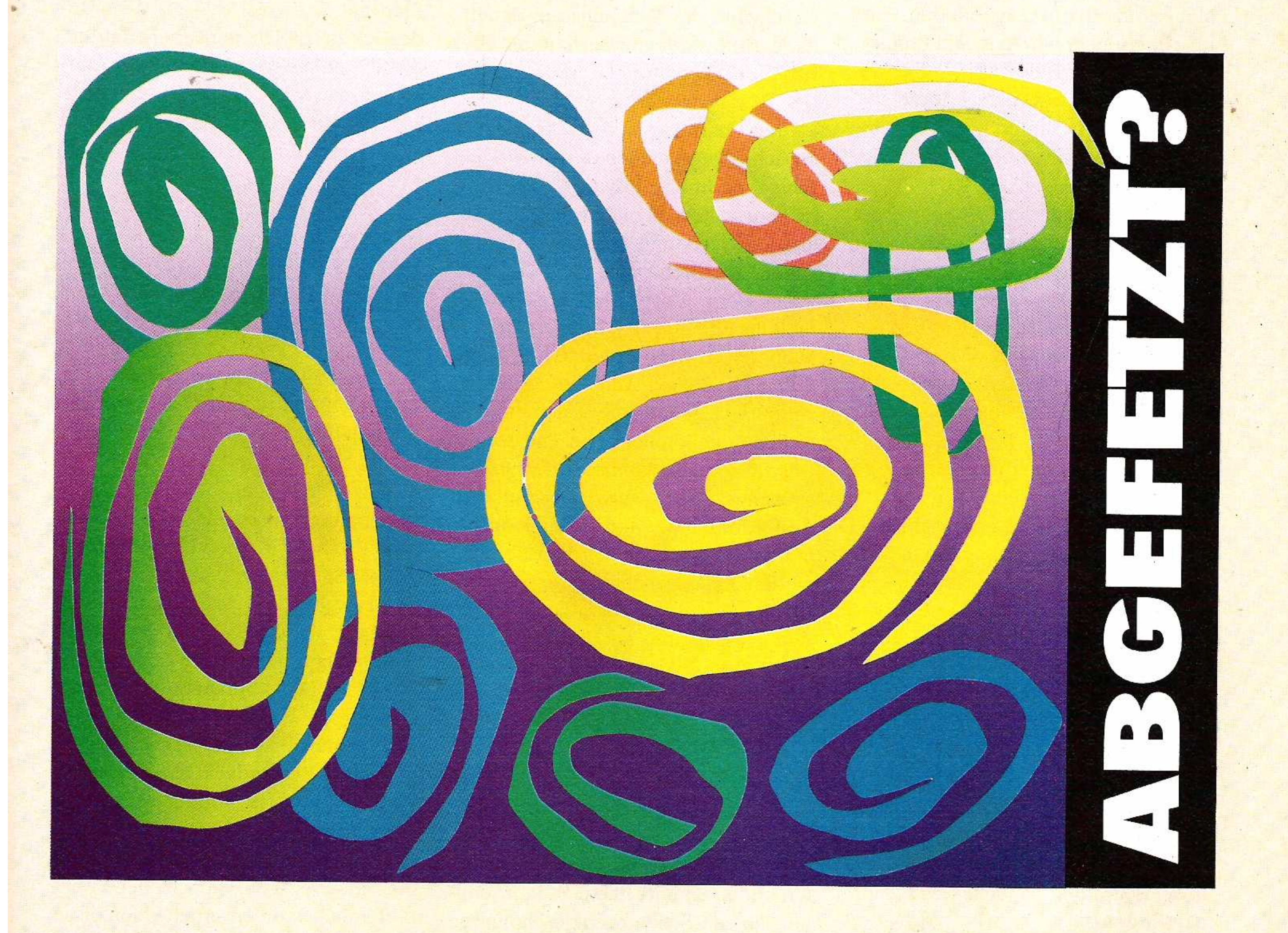
◄ *Besuch bei Tante Hexe*

Warum bricht eigentlich um unseren Helden immer alles zusammen?

Inzwischen, im Schloß der bösen Hexe, lernt Lorealle ihren überaus charmanten (innere Werte sind doch viel wichtiger) Bräutigam kennen. Liebe auf den ersten Blick?

Einige Spielereien

Auch diesmal hat Eric ein Desaster lebend überstanden. Er befindet sich am Eingang eines Jahrmarktes. Der Herold verliest die Liste von Verhaltensmaßregeln und Etikette, die noch nie eine Stärke Erics war, aber auf dem Festival vorgeschrieben ist. Dazu gehört auch das Spuckverbot. Nichtsdestotrotz betritt Eric, nachdem er sich aus der Zeitung, die dort herumliegt, über seine eigenen Heldentaten und das weitere Zeitgeschehen informiert hat, den Festplatz. Mmh, ein Schwein am Spieß. (Doch wohl nicht das Schicksal der Farmerstochter?) Eine Unterhaltung mit dem Koch verrät Eric nicht sehr viel, nur daß irgend etwas am Braten zu fehlen scheint. Vor so viel Unvermögen muß man einfach ausspucken, was auch sofort erledigt wird. Die ETIKETTE. Natürlich landet Eric prompt am Pranger. Er schaut sich die Leute eine Weile an, bis ein besonders frecher Junge mit einem Apfel erscheint. Da er ja schon am Pranger steht, kann die Etikette auch einmal vergessen werden, und der Junge wird angespuckt. Das läßt der sich natürlich nicht gefallen und schleudert Eric seinen Apfel entgegen. Jetzt nur noch warten, bis die Polizeinymphe ein Einsehen hat und die Prangerzeit ihr Ende nimmt. Bloß weg, und zwar nach Westen zum wortkargen Koch, der sich über den Apfel, den ihm Eric überreicht, sehr freut. Klar, die fehlende Zutat. Als Belohnung darf Eric die Schürze behalten, die er sich sogleich stolz umbindet. Auf einem Fest soll man sich amüsieren. Im Nordosten gibt es einen Schießstand, an dem Eric sein Können unter Beweis stellen kann. Er schießt, mehr oder minder erfolgreich, bis er dreimal getroffen hat. Immerhin, als Ausbeute gibt's ein Gummihuhn, eine Geräuschdose und ein ('tschuldigung) Furzkissen. Nun verläßt Eric die Bude und geht auf die Suche nach weiteren Aufgaben. Zweimal nach Osten am Pranger vorbei (brr), und er steht im Pavillon der Narren. Irgendwie muß er die Richter



von seiner Lachhaftigkeit überzeugen. Nichts einfacher als das. Einmal richtig aufs Furzkissen gesetzt, und die blöden Narren sind begeistert. Die verliehene Narrenkappe wird natürlich aufgesetzt.

Tja, auch hier gibt's nichts mehr zu holen. Also zur Mitte (2x West) zurück und mal sehen, was sich im Amphitheater so tut (Norden).

Pavillon der Zukunft

Zur Zeit nicht viel, aber in einem westlichen Nachbarraum befindet sich der Pavillon der Zukunft mit allerlei seltsamen Gerätschaften. Die Tierwelt war immer schon ein besonderes Interessengebiet Erics, und er krallt sich den Blutsauger. Schlangen können beißen, also wird der Viper mit dem herumliegenden Gummiband das Maul kurzerhand zugebunden, und der Ameisenbär wird mit dem Bungee-Seil angebunden.

Oh, ein tragbares Fenster. Lassen wir mal das Rollo herunter. Auch das Katapult ist interessant, aber bei dem Versuch, es zu untersuchen, feuert es das Steinchen ab, mit dem es geladen ist, und es findet auf Umwegen sein Ziel im Gong.

Der dämliche Ameisenbär hält die Kugel für ein Insekt und löst den Gewichtsmechanismus des Crush-O-Matics aus, dessen Gewicht donnernd zu Boden fällt und eine Fußbodenplanke löst.

Durch den Tumult aufmerksam geworden, erscheint ein Troll auf der Spielfläche und muß sich wichtigtuerisch aufplustern. Außerdem lädt er das Katapult neu. Aber Erics Wissensdurst ist noch lange nicht gestillt. Wie war das mit der Planke? Also stellt er sich auf die lose Planke und versucht, wider besseres Wissens, das Katapult zu untersuchen. Wieder läßt sich der Ameisenbär reinlegen, wieder fällt das Gewicht auf die Planke. Durch den Aufschlag wird Eric in hohem Bogen durch die Luft gewirbelt und landet unvorteilhaft mit dem Hinterteil direkt in der Bettpfanne. Da hilft kein Ziehen, dat Ding sitzt.



▲ *Einsames Einhorn sucht Anschluß*

Lily

Genug Schaden angerichtet und raus ins Theater. Hier schaut Eric sich zunächst um. Um 11:00 Uhr fängt die Geschichte des Drachens an, daraufhin die Show der wunderschönen Lily. In beiden Vorstellungen erfährt er einiges Wissenswertes, doch hey, unser kleiner Charmeur ist der schönen Lily tatsächlich aufgefallen und erhält eine Einladung in ihre Privatgemächer. Eine Frau sollte man nicht warten lassen, also los (Norden). Lily aber, was für ein süßer Sprachfehler, ist nicht so leicht zu erobern. Vor einem Rendezvous muß ihr Eric ihre Boa bringen, die am Maibaum im Wind flattert. Oh je, bevor Eric sich dieser Aufgabe annimmt, verläßt er Lily und schaut sich die Vorstellung der Jongleure im Theater an. Böse Kindheitserlebnisse oder einfach Sadismus, wer weiß, aber auf die Aufforderung der Akrobaten, jonglierfähige Gegenstände auf die Bühne zu werfen, hat Eric nichts besseres zu tun, als ihnen den Blutsauger zuzuwerfen. Wie gemein, aber mit durchschlagendem Erfolg. In der allgemeinen Aufregung und der panikartigen Flucht vergessen die Jongleure ihre Handschuhe auf der Bühne. Natürlich wird ein solches Angebot angenommen. Eric zieht die Handschuhe an und verläßt das Theater durch den Südausgang. Wieder steht er im Zentrum der Festivitäten und kann mit Hilfe der Handschuhe den mit Schleim eingeschmierten Maibaum emporsteigen und die Boa an sich nehmen. Also zurück zu Lily (2x Nord) und die Boa präsentiert. Die Boa darf Eric behalten, auch das Schilf, das in einer Vase auf ihrem Tisch steht, aber ein Techtelmechtel, nein – so einfach geht das nicht. Sie schickt ihn wieder einmal los. Diesmal soll er den Drachen besiegen und ihr den magischen Ring bringen. Tief einatmen und los.

Auf dem Maibaumplatz überkommt Eric allerdings wieder die Spielleidenschaft. Im Westen gibt es einen Hütchenspieler. Als Siegesprämie winkt ein Holzschnitzband über Lily, der Verlierer muß Lebenszeit abgeben. Nach einigen Spielversuchen ist klar, daß man hier mit fairen Mitteln nicht gewinnen kann. Sobald Eric aber aufhört, erscheint ein Dudelsackspieler, der sofort gewinnt, aber den Preis ausschlägt. Ein Gespräch mit ihm bringt Klärung. Eric versucht, auf dem Dudelsack zu spielen, muß aber erfahren, daß dieser kaputt ist und daß dem Virtuosen das Schilf zur Reparatur fehlt. Schilf, kein Problem. Eric gibt dem Spieler sein Schilf und erhält dafür die extra-coole Sonnenbrille. Aufgesetzt und oha ... Wieder spielt er das Hütchenspiel, und diesmal enthüllt die Sonnenbrille, wo sich die Erbse befindet. So gewonnen und die Schnitzereien in der Hand, wendet sich Eric nach Osten und fragt sich dann, was er bloß mit diesem Buch anfangen soll. Unnötiger Ballast, war aber der Marktschreier nicht ein Möchtegern-Weiberheld? Nordost und die erotischen Schnitzereien abgegeben. Der Schreier ist dermaßen hingerissen, daß Eric den Schießstand mit einem Bogen verlassen kann. Jetzt zum Drachen. Nach Süden zum Eingang, dann nach Westen zur Drachenhöhle. Hier wartet schon der Drachen auf weitere Opfer, doch seine Flammen können Eric, der durch Klamotten rundum geschützt ist, nichts anhaben. Wie den Drachen aber besiegen? Eric entdeckt eine verwundbare Stelle, weiß aber nach seinem Theaterbesuch, daß sich diese Stelle ständig verschiebt. Also schießt er auf eine andere Stelle, an die der Punkt hoffentlich wandert. Auch wenn diese

Taktik nicht sofort zum Erfolg führt, nach einigen Versuchen gelingt ihm ein Glückstreffer, und der Drachen schrumpft auf Feuerzeuggröße zusammen. Im praktischen Handtaschenformat kann Eric ihn auch mühelos einstecken. Er nimmt sich also den magischen Ring und das Steak der Ewigkeit und natürlich – KAWUMM.

In der Zwischenzeit hat Grizelda in ihrem Schloß nichts Besseres zu tun, als das alte Spieglein-Spieglein-an-der-Wand-Spiel zu spielen.

Einhörner und Jungfrauen

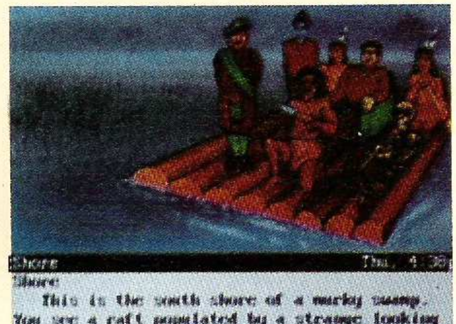
Zwischenzeitlich hat sich auch für Eric wieder einmal die Umgebung geändert. Er befindet sich auf einer Weide vor dem Tempel der Jungfrauen, auf der ein Einhorn grast. Hatte er nicht in Ausgabe 93 der Zeitung von einem tragischen Unfall mit einem Einhorn gelesen. Das kann Eric besser. Also moont er das Einhorn, indem er ihm seinen nackten Hintern entgegenstreckt. Nicht besonders schön. Das Tier reagiert sofort und so schnell, daß Eric keine Zeit hat, aus dem Weg zu springen. Vom Einhorn hochgewirbelt, landet er auf einem Ast. Langsam trudelt ein welkes Blatt herunter, welches Eric einsteckt, denn Zeitungsleser wissen mehr. In der 92. Ausgabe der Zeitung findet sich ein Rezept zur Besänftigung von Einhörnern. Nun braucht er nur noch die Tränen einer Jungfrau. Im Tempel sollten sich eigentlich einige finden. Runter vom Baum, nach Westen zum Tempel. Auf der Veranda liegt eine Robe, die sich Eric anzieht, um in der Tasche ein Taschentuch zu finden. Die vierte Glocke verschafft ihm Eintritt als Novizin im Kloster. Doch ach, er muß noch den Einhorntest überstehen. Vielleicht hätte er das Tier nicht verärgern sollen. Aber da ist ja noch das Rezept. Der Aufseherin die Zeitung gegeben, deren Stories sie dermaßen bewegen, daß sie unkontrolliert zu weinen beginnt. Dem kann mit einem Taschentuch abgeholfen werden. Jetzt nur noch das Blatt in das tränennasse Taschentuch gegeben, und kein Einhorn kann ihm mehr widerstehen. Tatsächlich übersteht Eric so nach einer kleinen Wartezeit den Einhorntest und wird ins Kloster aufgenommen. Er wird in den Salon geführt; welch ein Anblick, doch leider darf Eric seine wahre Identität nicht preisgeben. Er

lauscht den Gesprächen, derer er allerdings schnell überdrüssig wird. So begibt er sich nach Norden in den Opfersaal, wo die furchterregende Statue des großen Molochi thront. Ob das Betreten nicht strafbar ist? Eric zieht den Ring auf den Finger, und, hoppla, sein gesamter Oberkörper wird unsichtbar. Um auch den Rest seines Heldenkörpers zu verstecken, steigt er in den Kessel mit dem Opferwein. Er muß auch nicht lange warten, und eine Jungfrau wird zum Opfer hereingeführt. Sie ist völlig apathisch. Etwas Ablenkung würde ihr wohltun, und Eric gibt ihr das Buch über die Taten Baldours. Wie schon vorher tut die Ballade auch diesmal ihre Schuldigkeit, und bald ist das Mädchen fest eingeschlafen. So verharrt Eric eine Weile und genießt das Schauspiel, wie Molochi scheinbar zum Leben erwacht. Kaum ist dessen Rachen geöffnet, wirft sich Eric todesmutig hinein. Ist das das Ende? Bei weitem nicht.

Götter sind auch nur Menschen

Zu seiner Überraschung findet sich Eric auf einer Rolltreppe wieder, die ihn auf den Gipfel des Vorgebirges trägt.

Dort trifft er den Gott des Kurzzeit... an, mit dem allerdings kein rechtes Gespräch aufkommen will. Im Südwesten liegt das Schloß von Agora, das Eric zunächst aber ignoriert. Statt dessen geht er nach Westen. In einem Teich badet die wunderbare Göttin der Schönheit. Leider bleibt ihm ein kleiner Badeflirt verwehrt, und auch an den Schlüssel auf der anderen Seite des Teichs ist kein Herankommen. Also frustriert hoch in die eisige Höhle des Gottes des Nordwindes. Dieser ist recht wortkarg, gibt aber Eric, als dieser sich anschickt zu gehen, eine Nachricht für Morty mit. Runter, nach Osten und rein ins Schloß. Clio, die Rezeptionistin läßt Eric erst vor, nachdem er ihr die Nachricht gezeigt hat. Er muß aber noch kurz warten. In der Zeit kann er sich ja die wunderlichen Ge-



▲ *Fremde im Sumpf*

genstände ansehen. Endlich darf er in Mortys Büro, übergibt dort nicht sich, sondern die Nachricht. Morty dankt ihm mit einem Münzstück und ruft Clio zum Diktat. Das muß sich Eric nicht anhören, und er verläßt das Büro. In der verlassenen Vorhalle kann er nicht widerstehen und klaut das Kostüm aus dem Schrank. Bloß raus aus dem Schloß, bevor er entdeckt wird. Aber was ist denn das? Eine Taube fliegt über Agora und läßt einen für Morty bestimmten Zettel fallen. Eric, pflichtbewußt wie er nun einmal ist, bringt den Zettel zu Clio in die Vorhalle. Wieder muß er vor dem Büro eine Weile warten, bevor er vorgelassen wird, wieder verläßt er, nachdem Eric Morty den Zettel überreicht hat, das Büro und läßt diesmal einen Schminktopf, der auf Clios Tisch steht, mitgehen. Was einmal nicht entdeckt wird, wird auch ein zweites Mal nicht aufgedeckt, und so bleibt Eric im Gebäude. Diesmal wendet er sich nach Osten in den Erfrischungsraum. Dort sitzt der Reparaturgott allerdings untätig vor der kaputten Nektarmaschine. Kleine Geschenke erhalten bekanntlich die Freundschaft. In diesem Fall ist es die kleine Münze, die er von Morty erhalten hat, die den Gott so erfreut, daß er sofort die Maschine repariert und Eric sogar noch einen Penny schenkt. Den Penny in den Münzeinwurf, und schon hält Eric "the taste of the new generation", eben Nektar, in der Hand. Die Pinnwand ist auch nicht uninteressant. Eric entdeckt eine Werbung für einen Kuchenlieferservice, den er sogleich anruft. Da der Service, wie üblich, nicht so schnell wie versprochen liefert, muß Eric einmal wieder ganz schön lange warten. Letztendlich erhält er aber doch den Kuchen, sogar mit Geburtstagskerzen. Im Norden liegt die Bücherei, in die es unseren Helden nun verschlägt.

Nach einem Schwätzchen mit Emily (was?), schaut sich Eric die Bücherliste an und bestellt das Buch mit dem eigenartigen Titel: "Priming the Fountain". Die schwerhörige Emily aber bringt ihm das Buch über Bergsteigen. Volltreffer, wenn doch alles auf dieser Welt so einfach wäre. Zehn Minuten reichen Eric zum Lesen nicht, also verläßt er die Bibliothek und geht in das Skriptorium (im Erfrischungsraum nach Süden).

Die Späße Richards sind nicht besonders neu, also down to business. Eric übergibt Richard das Buch und erhält dafür prompt eine Kopie.

In der Erfrischungshalle kann er darin in Ruhe lesen (ob er alle Buchstaben kennt?) und erfährt so alles über das "Ritual zur Hervorrufung der Goldenen Treppe". Eine Schnecke essen, bah, aber wenn's denn da steht ... Östlich vom Erfrischungsraum liegt das Labor, wohin sich Eric nun begibt. Herrliche Dinge, sogar biblische – also Gläubige hier aufhören oder Gegenstände in der Vitrine ignorieren – liegen hier herum. Eric kann nicht widerstehen und muß natürlich an der Kurbel drehen. Aus dem Nichts erscheinen einige Schnecken, die sich aber schnell wieder verkriechen, bis auf eine, die wohl das Training geschwänzt hatte. Diese schnappt sich Eric, ohne zu zögern.

Happy Birthday

Jetzt aber raus (2x). Vor dem Palast Richtung Westen und hoch zum Gott des Nordwindes. Die Unterhaltung ist eher frostig, aber immerhin erfährt Eric so, daß der Gute Geburtstag hat. Welch eine Gelegenheit, den Kuchen loszuwerden. Zu einem Geburtstags-

Antworten zum Wheel of Torture:

Weapons beginning with B:

- A device used to hurl large missiles is a ... Ballista
- A barbed dart used in bullfights is a ... Banderilla
- A sturdy inexpensive jackknife is a ... Barlow
- A cannon that hurls large stones is a ...Bombard

Religion:

- St. Filtrum is ... The patron saint of oil changes
- St. Agles is ... The baby sister of St. Ag
- Cabriole is ... The garment worn by a Combish priest while performing the Great Horned Llama Dance during fertility ceremonies
- 667 is ... The number of the Beast's Brother

Famous Sayings of Bjorn the Berserker:

- The fastest way to a man's heart is through ... his breast bone with an ax
- It is better to have loved and lost than ... to have loved and been dismembered
- When in Rome ... loot, pillage and sack. Then burn
- If you can't say something nice about someone ... cut his head off

Legal:

- The Law of Amazing Coincidences was discovered by ... two people at the same time
- The Law of Diminishing Returns ... eventually slowed down and stopped working altogether
- The Law of Selective Gravity states that ... when you are juggeling items, the thing you drop will be the most valuable
- The Law of Inverse Proportions states that ... only magical items can be bigger on the inside than on the outside

Geography:

- The largest body of water in Torus is ... The Inner Sea
- The border between this side of Torus and the other side is ... The Rim Mountains
- The largest wooded area in Torus is ... The Enchanted Forest
- The hole in the center of Torus was created by ... The Centerpunch of the Gods

Places to Avoid:

- What is the most dangerous spot on Torus ... The Swamp of Periditon
- What was the least efficient national defense mechanism ever built ... The Mimefields of Marceauvia
- The other side is ... The unexplored portion of Torus
- The most desolate spot on Torus is ... The Saralee Desert

Potpourri:

- Siss boom bah' is ... The noise a sheep makes before it explodes
- The Air Speed of a Garpathian swallow is ... 0
- Queen Morgana's favourite piece of music is ... The Barber/Surgeon of Seville
- The song most often sung by singing swords is ... If I ever would cleave you

More Weapons beginning with B:

- A broad bladed knife or sword is a ... Barong
- A cudgle is a ... Bąton
- Stone balls at the end of a cord is a ... Bola
- A moveable siege tower is a ... Belfry

Military:

- The shortest war in Torian Histoy was ... The Seven Seconds War
- The Battle of Agincourt was fought ... over lack of upkeep of tennis facilities
- The most entertaining military action was ... The Boxer Short Rebellion
- The first war in Animal Kingdom was the ... Mongrel Rebellion

Mythology:

- Kawabunga is ... where the souls of surfers of the Great Barrier Flume go when they wipe out
- Thunder is ... The sound made when the Gods go bowling
- The divine Right of Kings ... follows the sacred left Jab of Kings
- The name of God's favourite Soap Opera is ... One long life to live

kuchen gehören aber auch Geburtstagskerzen. Eric zieht am Schwanz oder Schweif, je nach Interessenlage, des Drachen, der sogleich Feuer spuckt, mit dem er die Kerzen entzündet. Den Kuchen Väterchen Frost gegeben, der sich herzerwärmend freut, was man von seinem Puster, mit dem er die Kerzen ausbläst, nicht behaupten kann. Alles friert in Sekundenschnelle ein.

Bevor sich Eric den Tod in diesem Klima holt, steigt er zum Teich hinab. Huch, sogar der ist zugefroren, so daß man ohne Probleme den Schlüssel nehmen kann. Für das Ritual fehlt jetzt nur noch das Ei. Was hat dieser Kurzzeitgott eigentlich die ganze Zeit vergraben.

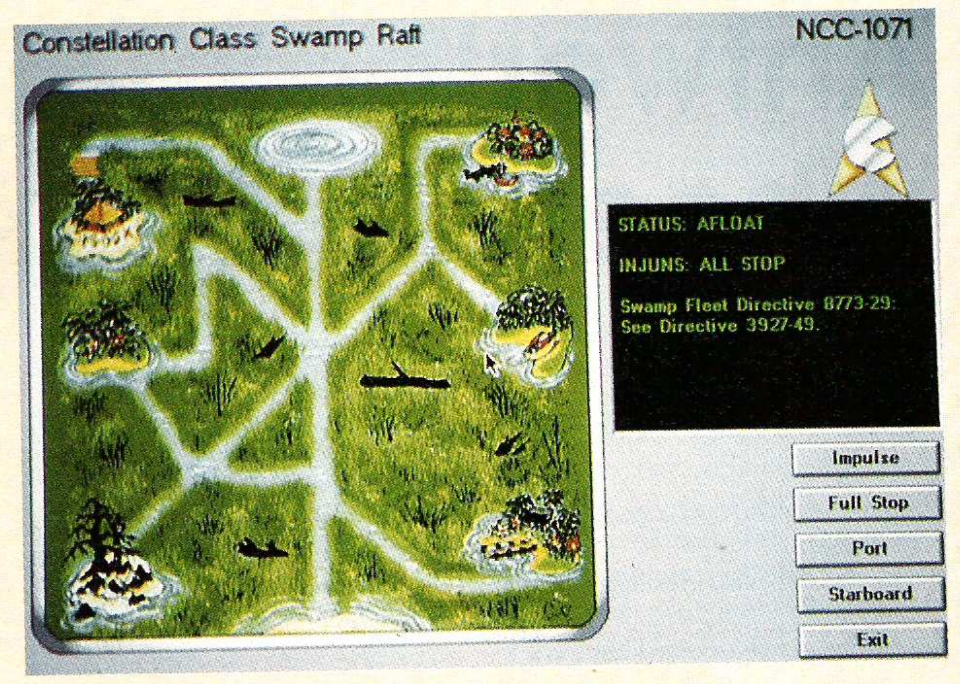
Vielleicht sollte man mal nachschauen. Also erst nach Osten und dann nach Nordwesten, und schon sieht Eric ihn schwitzen. Aus Mitleid oder Heimtücke gibt er ihm etwas Nektar.

Das tut er im ganzen dreimal, und der blasenschwache Gott muß eine Pinkelpause einlegen. Tatsächlich, in dem Loch liegt ein Ei, das sofort eingesackt wird. Zurück nach Südosten. Vor dem Palast legt Eric das Kostüm an und schminkt sich ordnungsgemäß. Darauf legt er das Ei in Position, balanciert darauf und vollführt das Ritual: Die Schnecke essen, zweimal herumdrehen und einmal krähen. Nichts passiert, außer daß sich ein zufällig vorbeikommender Gott fast totlacht, da dieses Ritual völlig veraltet ist. Freundlicherweise zaubert er aber für den armen Eric die Treppe herbei. Dieser wird zum Reinhold Messner und stürmt heldenhaft den Gipfel.

In einem Korken steckt durch einen Metallriemen gehalten das Brecheisen, das so nötig gebraucht wird. Das Schloß schließt Eric geschwind mit dem goldenen Schlüssel auf und reißt das kostbare Eisen an sich.

Leider löst sich dabei der Korken, und die aufgestaute Energie läßt den ganzen Berg explodieren. Für Eric nichts Neues.

Die Zeit wird langsam knapp. Im Schloß der Hexe findet bereits die Junggesellenparty für Lorealles liebenswürdiges Biest statt. Also los Eric.



▲ *Kirk an Brücke*

Eine Cocktailparty mit Hindernissen

Diesmal findet sich Eric am Ufer des Sumpfes von Periditon wieder. Vor ihm schwimmt ein Floß mit der gesamten Mannschaft des Raumschiffs Enterprise. Zeitung genommen und rauf aufs Floß. Mr. Zulu, der Pfad- bzw. Sumpffinder sieht allerdings recht ratlos aus. Ein Blick auf die 91. Ausgabe der Zeitung schafft Abhilfe. Die Beeren von der Burg Blicester haben magische Kräfte und erhöhen den Orientierungssinn. Selbstverständlich händigt Eric diese Beeren Mr. Zulu aus, und los geht's. Nach einer kurzen Wartezeit gerät das Floß in einen gefährlichen Strudel, kann sich aber gerade noch halten. Wieder warten, und so erreicht man gemeinsam Phantasy Island.

Die zunächst freundliche Begrüßung durch Mr. Dourke schlägt blitzartig um, als er Kapitän Smirk erkennt. Eine alte Feindschaft steht zwischen ihnen, und Dourke verwandelt sich vor Wut in Khan, der die Gestrandeten sofort in einen Käfig sperrt, nur Eric bleibt auf freiem Floß/Fuß. Dourkes Compagnon Daddoo verrät Eric, wie er Khan wieder in Dourke zurückverwandeln kann. Es braucht nur einen Drink aus Kokosnuß, Rum und einem Schirmchen. Leichter gesagt als getan, denn die Zutaten sind auf verschiedenen Inseln im Sumpf verteilt (siehe Karte).

Also hingesetzt, denn das Floß läßt sich nur auf dem Kontrollstuhl sitzend steuern, und zur Affeninsel. Hier liegt die begehrte Kokosnuß, doch ein vierköpfiger Affe verwehrt Eric jeden Versuch, an die Nuß zu kommen. Moment, Affen lieben Bananen. Wie war nochmal der Spruch zum Herbeirufen der magischen Banane? Ah ja, YOO-HOO!!!

Sofort kommt ein Arm aus dem Wasser geschossen und händigt Eric die Banane aus. Der Affe freut sich ungemein über die Frucht, ist aber sichtlich verwirrt, daß sich der Leckerbissen nicht anständig schälen lassen möchte. Die Gelegenheit für unseren Herrn der Sümpfe, die Kokosnuß zu schnappen und sich davonzumachen (hinsetzten). Mal sehen, was sich auf Milligan's Insel tut. Anscheinend sind dort einige Leute gestrandet, aber die Zeit drängt, so daß Eric seine Hilfe nicht anbietet. Statt dessen klaut er den Sonnenschirm, der am Ufer aufgepflanzt steht. Oha, eine Flaschenpost dümpelt im Wasser. Sie wird herausgefischt und das Streichholzheftchen darin herausgenommen. Eric öffnet das Heft und erhält so Infos über die Piraten-

schule auf der Schatzinsel, und auch die Aufnahmeprüfung liegt gleich bei. Diese Nuß ist aber weniger hart als die Schale der Kokosnuß, und nach erfolgreicher Linienziehung werden die Streichhölzer in der Flasche wieder auf Reisen geschickt.

Hingesetzt, und ab nach Lilliput. Das Fließband für Im- und Export kommt gerade recht, da Kokosnuß und Schirm ziemlich schwer geworden sind. Also die beiden auf das Fließband gelegt, und wie durch ein Wunder kommen beide geschrumpft zurück. Mal schauen, ob das auch anders herum funktioniert. Dazu wird der Hebel auf Export umgestellt. Der Drachen dient als Versuchstier und, hey, tatsächlich kommt er in voller Pracht und Größe zurück. Er ist außerdem so glücklich, wieder seine alte Form wiedergefunden zu haben, daß er zunächst bei Eric bleibt.

Weitere Handelsmöglichkeiten mit Lilliput bieten sich nicht, daher macht sich Eric sitzend auf zur Gnoll-Insel. Ein Eisberg versperrt den Weg, doch hier zeigt sich die Dankbarkeit des Drachen, der mit einem mächtigen Feuerschwall den Eisberg in Eiswürfel verwandelt. Freie Fahrt zur Insel der Gnolle.



▲ *Guybrush läßt grüßen*

Dort angekommen und vom Floß gestiegen, verzichtet Eric aber auf eine nähere Bekanntschaft. Das Abendmahl dieser Wesen erinnert ihn zu sehr an ... Statt dessen schleicht er sich nach Osten in das Spielzimmer der Kinder. Tja, solche tollen Spielsachen wollten ihm seine Eltern nie schenken. Keine Zeit mit Nostalgie verschwenden. Die Kokosnuß paßt genau in die Guillotine, und schon hat man zwei Hälften mit guter Milch. Westwärts zum Floß, und nichts wie weg. (Ob Eric sich wohl hingesetzt hat?) Nun fehlt eigentlich nur noch der Rum. Das erinnert Eric an seine Aufnahmeprüfung für die Piratenschule. Mal schauen, ob die Antwort schon an Milligan's Insel angekommen ist. Ansonsten kann man hier gut warten, bis sie eintrudelt. In der Flasche ist tatsächlich das Zertifikat, das die Aufnahme bestätigt, und so macht sich Eric, der Freibeuter, auf den Weg zur Schatzinsel, doch auch angehende Piraten müssen sich auf einem Floß hinsetzen.

Piraterie

Hier wird er aufgrund des Zertifikates auch an Land gelassen, und der Unterricht beginnt. Geduldig wird dieser Schnellkurs abgesessen, und auch der abschließende Test stellt kein Problem dar (Antworten: 3, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 2, 2, 3). Als Absolvent gibt's eine Flasche Rum und eine Augenklappe. Die Enterprisecrew wartet bestimmt schon. Auf Phantasy Island angekommen, mischt Eric den Rum in die Kokosnuß und steckt auch das Schirmchen hinein. Diesen exotischen Cocktail überreicht er stolz Daddoo, der so den fürchterlichen Kahn heilt. Als Belohnung erhält Eric den


▲ *Wo ist der Fehdehandschuh?*


▲ *... hat sich schon erledigt*

Bolzenschneider der Verdammnis, mit dem er seine Gefährten befreien kann. Leider zieht er fälschlicherweise den Bolzen heraus, der die Insel am Boden verankert, so daß eine riesige Flutwelle alles unter sich begräbt und unser Bester ohnmächtig wird.

Im Traum erscheint ihm der gute Zauberer, der ihn noch einmal zur Eile ermahnt, denn im Schloß köchelt schon das Hochzeitsmahl.

Torheiten

Eric wacht vor dem schwarzen Tor des Hexenschlosses auf, befindet sich aber leider in einer Lache aus Teer, die jede Bewegung unmöglich macht. Da kann die Heugabel helfen. Eric rammt sie in den Teer und kann so den Teer hinfortfegen. Mit scharfen Krallen bewacht aber auch ein Vogel das Tor. Um ihn zu vertreiben, schleudert Eric das Brecheisen auf den gefiederten Freund. Der versucht, das Geschoß aufzufangen, wird aber durch das Gewicht zu Boden gezogen. Aber dieses Argusauge stört doch erheblich. Da kann man ja paranoid werden. Aus lauter Verzweiflung wirft Eric das Steak auf das Auge, welches so etwas anscheinend überhaupt nicht mag und verschwindet. Bevor er sich nun am Tor selbst zu schaffen macht, wird der arme Botenjunge von seinem Candygram befreit, aber bitte nicht öffnen, wie das Kleingedruckte verrät. So, nun wird der Blitz mit dem Bolzenschneider durchtrennt und der Mond mit Hilfe des Schraubenschlüssels gedreht. Quietsch, das Tor öffnet sich.

Endlich gelangt der Retter in den Schloßturm, wo ihm eine höchst unerfreuliche Begegnung mit der Hexe bevorsteht. Da sie die Hochzeit vorbereiten muß, kann sie Eric nicht sofort töten, sondern läßt eine Sanduhr zurück. Sobald der Sand durchgelaufen ist, soll Eric tot zusammenbrechen.

Gibt es denn keinen Ausweg? Manchmal ist es so einfach, und Eric dreht die Uhr einfach auf die Seite. Bingo. Das Buch erregt seine Aufmerksamkeit, doch leider sind die Seiten leer. Vor dem Umblättern ist das Buch zudem durch einen Zauber geschützt. Neugierig schaut Eric nun in die Kristallkugel. Die Hexe erscheint und droht noch einmal sehr eindringlich. Dabei macht sie so einen Wind, daß die Seiten im Buch umgeblättert werden. Endlich was zu lesen. Wie war das? Durch die Augen der Toten sehen. Eric nimmt die eingemachten Augäpfel und paßt sie in den Schädel ein. Worte der Weisen, mmh ... Da steht doch eine Eule, also ahmt Eric das charakteristische "Hoot" dieses Nachtvogels nach. Der Spiegel hat seine Farbe verändert und stellt wieder eine schwierige Aufgabe: XI+XI. Lateinische Zahlen also. Aber Moment, da es sich um einen Spiegel handelt müßte es IX+IX heißen, und 9+9 ergibt bekanntlich 18. Doch Vorsicht, auch der Spiegel muß die Antwort verstehen, also gibt Eric IIIVX ein. Wie durch ein Wunder öffnet sich ein Geheimgang hinter dem Spiegel.



▲ *Der Wächter des Black Gate*

Im Gang befindet sich eine Kette, die durch ein Loch in die Gemächer darunter führt. Es lohnt sich für Eric, einmal durch dieses Loch zu schauen. Unter ihm befindet sich der Festsaal, und direkt unter dem durch die Kette gehaltenen Kronleuchter ist der Platz des Biestes genauestens eingezeichnet. Eric tastet sich weiter nach Westen in das Schlafzimmer der Hexe, öffnet erst einmal das Fenster und nimmt die Schminke an sich. Das Kleingedruckte warnt vor dem Benutzen dieses Produktes, da es stark ätzend wirkt. Völlig ausgelaugt wartet Eric hier bis ca. 10:45 Uhr. ACTION!!!

So soll er nun sprechen oder für immer schweigen

Er kehrt in den Gang zurück und schmiert die Schminke auf die Kette. Zurück ins Schlafzimmer und auf den Hexenbesen aufgesessen. Zwar ist Eric ein miserabler Flieger, aber nach einigen Irrflügen landet er endlich in einem kleinen Kriechgang. Hier befindet sich eine Falltür, die unverschlos-



▲ *Harmloses altes Weiblein?*



▲ *Junggesellenparty für Eric*

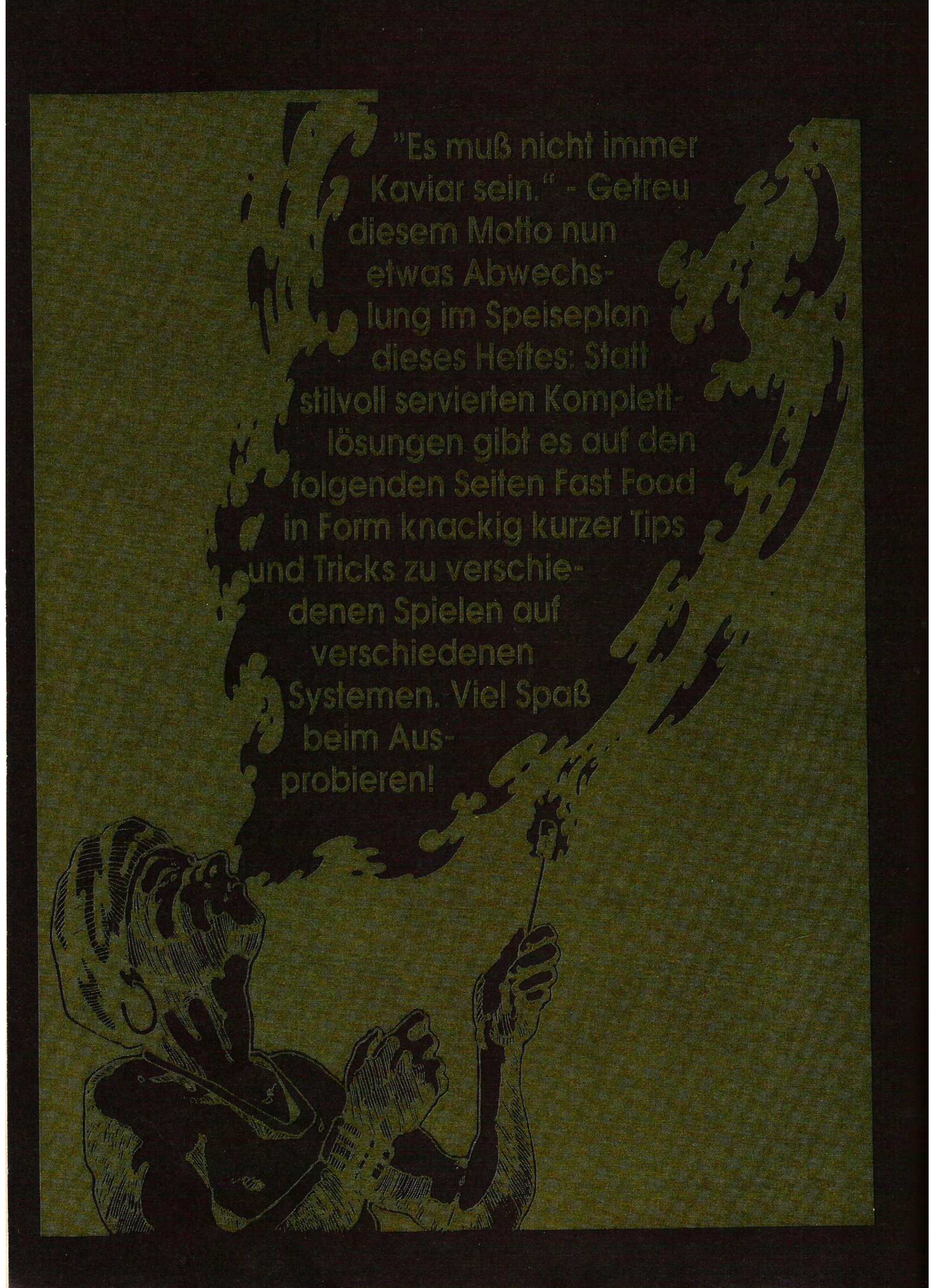
sen ist. Eric klettert nach oben. Ausgerechnet in der Hochzeitstorte ist er gelandet. Punkt 11:00 Uhr beginnt auch schon die Hochzeitszeremonie. Da er von hier oben sowieso nichts unternehmen kann, beobachtet er zunächst das seltsam-grausige Geschehen. Doch wie geplant und zur rechten Zeit stürzt der Kronleuchter von der Decke und erschlägt das Monster. In der allgemeinen Verwirrung gelingt es Eric, aus der Torte zu steigen. Sofort wird er von der Hexe in die Ecke gedrängt. Ob er sie mit Süßigkeiten besänftigen kann? Einen Versuch ist es wert, und er reicht der Hexe das Candygram, das das gierige Scheusal sofort öffnet. Natürlich explodiert das Naschwerk genau in ihr Gesicht, wieder ein Hinweis, daß man immer das Kleingedruckte lesen sollte.

Wieder einmal aus einer Klemme entkommen, nimmt Eric nun zärtlich die schöne Lorealle auf seine Arme und trägt sie behutsam und doch zügig aus dem zusammenfallenden Schloß. Vor dem Tor bläst er, wie vom Zauberer vorherbestimmt, in die Pfeife um Lorealles Hals. Ein Ton, der eigentlich Pegasus herbeirufen sollte. Doch statt dessen erscheint eine wenig vertrauenerweckende Flugente. Aber was bleibt einem übrig? Eric steigt mit seiner Lorealle in den Armen auf die Ente und entfleucht auf diese Weise von diesem unheiligen Ort.

Matthias Wachter



▲ *Alles fertig für den Abspann*


"Es muß nicht immer Kaviar sein." - Getreu diesem Motto nun etwas Abwechslung im Speiseplan dieses Heftes: Statt stilvoll servierten Komplettlösungen gibt es auf den folgenden Seiten Fast Food in Form knackig kurzer Tips und Tricks zu verschiedenen Spielen auf verschiedenen Systemen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

X-Wing

ALLGEMEINES:
Die Schildenergie sollte immer maximal sein, damit man auch direkte Treffer von großen Schiffen wie Sternzerstörern oder Abfangjägern aushält. (So etwas passiert selbst vorsichtigen Piloten!) Um die Schilde so schnell wie möglich aufzuladen, gibt man zuerst alle Energie auf die Laser und überträgt diese dann auf die Schilde. Dies geht wesentlich schneller, als wenn man die ganze Energie gleich auf die Schilde leiten würde!!

Angriff auf feindliche Schiffe:
Sind die feindlichen Schiffe noch weit entfernt (so um die 5 km), dann sollte man zuerst frontal auf sie zufliegen. Dann schaltet man die Laser auf maximale Feuerkraft (beim X-Wing und den anderen also so, daß alle Laser auf einmal feuern) und versucht, die feindlichen Schiffe schon dann abzuschießen, wenn sie noch als kleine Punkte zu erkennen sind. Mit dieser Methode kann man sich vor feindlichen Schüssen retten, da die Feinde erst viel später das Feuer eröffnen. Sind noch feindliche Jäger da, sollte man sie an sich vorbeifliegen lassen und sich dann hinter sie hängen. Dabei sollte man auf keinen Fall mit Höchstgeschwindigkeit fliegen, da man sonst an ihnen vorbeibraust.

Torpedos und Raketen sollte man nie abfeuern, wenn der Feind direkt von vorne auf einen zugerast kommt, denn dann ist die Trefferquote sehr gering. Um einen Treffer landen zu können, muß man sich hinter das Feindschiff hängen und warten, bis es einen geraden Kurs fliegt. In den meisten Fällen kann das Schiff dem Torpedo oder der Rakete dann nicht mehr ausweichen.

Um den Ausstieg per Schleudersitz braucht man sich in den meisten Fällen nicht zu kümmern, da der Computer normalerweise in kritischen Situationen das Auslösen übernimmt. Man sollte aber unbedingt überprüfen, ob der Schleudersitz nach einem kritischen Treffer noch funktionstüchtig ist. Wenn er defekt ist, sollte man ihn als erstes reparieren.

Wird man mit der Übermacht der Feinde nicht fertig, oder ist die eigene Maschine zu sehr beschädigt, empfiehlt es sich, die Mission lieber abzubrechen und in den Hyperraum zu springen. Besser man flieht und lebt noch, als ganz von vorne zu beginnen. Aber Vorsicht!! Es ist nicht unbedingt sicher, daß man wirklich in den Hyperraum springt und in Sicherheit ist, wenn man die Hyperraum-Taste <H> gedrückt hat. Sind sehr viele Schiffe auf dem Radar, kann es sein, daß eines dieser Schiffe die Hyperraumsprungbahn versperrt und man sich erst von den Schiffen entfernen muß.

Bei den Imperialen Bombern ist es wichtig, sie sofort zu zerstören und sich nicht minutenlang mit ihnen zu beschäftigen. Wenn es also geht, schieße man sie gleich mit einem Torpedo oder einer Rakete ab. Wer keine Torpedos oder Raketen mehr hat, schaltet die Laser (egal in welchem Raumschiff man ist) auf "gelinktes Feuer". Dies ist die beste Methode, da die Bomber eine sehr starke Panzerung besitzen und es sonst zu lange dauern würde, sie zu besiegen.

Der größte Fehler bei einem Angriff auf einen Transporter ist, ihn stundenlang zu beschießen. Seine Schilde sind sehr stark, und man wird so eine leichte Beute für die Tie-Jäger. Man sollte vielmehr versuchen, den Transporter von hinten anzufliegen und sich dann zwischen seinen Außenwänden zu verstecken. Man muß darauf achten, daß man nicht zu schnell ist, da man sonst zwischen den Wänden hindurchfliegt.

Nun wartet man, bis der Transporter von den eigenen Tie-Jägern zerstört wird. Das passiert besonders schnell, wenn man sich in Schußweite eines Sternenzerstörers befindet. Tja, so ist das Imperium. Bei Missionen, bei denen die Transporter schnell zerstört werden müssen, sollte man mit Torpedos und Raketen auf sie schießen, und wenn man keine mehr hat, mit gelinkten Lasern.

Missionen:
Bei der Aufklärungsmission sollte man sich wirklich nur darauf konzentrieren, die feindlichen Schiffe zu identifizieren, und sich nicht mit den Tie-Jägern aufhalten, da immer wieder neue kommen und man sie durch Gefechte nur aggressiver macht.

Bei der Schutzmission sollte man sich nicht nur auf die feindlichen Bomber konzentrieren, da auch die normalen Tie-Jäger den eigenen Transportern gefährlich werden können. Man muß einfach versuchen, immer das Ziel, das am nächsten ist, so schnell wie möglich zu vernichten. Die Torpedos und Raketen sollte man sich aber tunlichst für die Bomber aufheben.

Zur Eroberung feindlicher Raumschiffe (oder manchmal auch geklauter) fliegt man den Y-Wing. Um die Raumschiffe fluguntüchtig zu machen, muß man eine Weile mit den Ionenkanonen auf sie feuern. Hat man alle Raumschiffe fluguntüchtig gemacht, sollte man sie vor feindlichen Jägern beschützen. Bedenkt aber, daß der Y-Wing eine ziemlich lahme Karre ist und auch keine sehr engen Kurven fliegen kann.

Timm Kaufmann

Ultima Underworld 2

Wer zu faul ist, mühsam Experience-Points zu sammeln und sich nach und nach trainieren zu lassen, sollte einfach abspeichern und die Datei PLAYER.DAT mit einem Hex-Editor wie z.B. in PC Tools editieren. Sie befindet sich im entsprechenden Spielstand-Verzeichnis. Dann setzt im relativen Sektor 0000000 das Byte 17 auf 96 und das Byte 37 auf 00. Die Wirkung ist verblüffend.

Man ist nun nicht nur praktisch unschlagbar, sondern kann jetzt auch durch den hohen Wert in der Fähigkeit »Picklocks« mit einem Lockkey problemlos alle Türen öffnen. Darüber hinaus bekommt man auch fast unbegrenzte Tragfähigkeit. *Helmi*

Secret Weapons of the Luftwaffe

Ihr wollt Euren Luftpiloten wiederbeleben? Kein Problem. Zuerst

schaltet Ihr mit CD SWOTL ins Flieger-Directory, danach wird der Debugger mit DEBUG gestartet und der File-Name festgelegt. "N *Name*.ger/usa" (für *Name* müßt Ihr Euren Pilotennamen einsetzten). Mit "L" wird das File geladen und mit "E CS:1020" der Pilot wiederbelebt. Mit "ECS: 103 X" wird der Rang festgelegt, wobei für X Werte zwischen 0 und 6 erlaubt sind. Anschließend werden die Änderungen mit "W" abgespeichert, und mit "Q" wird der Debugger verlassen. Ach ja, die Anführungszeichen müßt Ihr natürlich weglassen.

Holger Schroeter

Comanche-Operation Maximum Overkill

Habt Ihr Lust, ein paar Medaillen zu bekommen, ohne auch nur die Kiste angeschmissen zu haben? Hex-Editor an, und ab geht's. In der Datei COMANCHE.NAM findet Ihr Euren Roster wieder. Jetzt Euren Namen suchen, und schon seht Ihr, daß kurz vorher die Anzahl der von Euch geflogenen Missionen steht. Ist nur Kosmetik, aber warum nicht? Hinter Eurem Namen beginnt eine Reihe von einigen FCh-Werten. Dann kommen ein 20h-Wert und weitere FCh-Werte. Die 2. Folge von FCh-Werten nach folgendem Muster einfach ändern:

```
1. FCh Wert ->01h = 1. Medaille
2. FCh Wert ->02h = 2. Medaille usw.
```

Das Ganze bis 09h durchziehen, und schon seid Ihr stolze Besitzer von neun glänzenden Medaillen.

Mic

4-D Sports-Driving

Um nicht mehr zu schleudern, die XX in eine einheitliche Zahl verändern (am besten 99):

```
000000C0:
?? XX XX XX XX XX XX XX – XX XX
XX XX ?? ?? ?? ??
```

Mic

Dyna Blaster

Wer sich im Spiel an seinen eigenen Sprites erfreuen will, kann mit einem Hex-Editor einfach die erste (Hex-) Zeile einer der ersten beiden Dateien in die restlichen Dateien kopieren. Die nun entstandenen Dateien in *.LBM-Dateien umbenenen, in GIF-Files umwandeln und beliebig mit dem richtigen Malprogramm ummalen. Nachher die ganze Prozedur rückgängig machen, fertig.

Mic

Wild Wheels

Wer ein bißchen was für den Autokauf oder ein paar Icons mehr braucht, sollte sich mal seinen Spielstand vornehmen:

```
00000010: XX XX... YY YY – YY YY...
```

Die Xe sind das Geld, das man besitzt, zumindest ein Teil davon. Erhöht man den zweiten Wert um eins, wird das Kapital 6-stellig, beim ersten wird's noch mehr. Die Ys sind die Icons, die man besitzt – in der Reihenfolge, wie sie im Spiel vorkommen. Erhöht man die Werte beliebig, ist man schon im Besitz der entsprechenden Icons.

Mic

DUNE 2

Mit einem Editor schaut man sich die Datei SCENARIO.PAK an, dort sucht man nach der Zeichenkette "control for house Harkonnen". Es kann auch für Harkonnen Atreides oder Orders stehen – je nachdem, wohin man steuern will. Vor der Zeichenkette steht dann Scenario 1. Also z.B. Scenario 1. control for house Harkonnen. Sucht man weiter, findet man die anderen Scenarien bis 22. Jetzt sieht man dort:

```
Harkonnen
Quota=1000
Credits=1000
Brain=Human
MaxUnit=25
```

Wenn man für diese Stelle einen Editor benutzt, kann man dort z.B. die Eintragung Credits=1000 ändern. Man muß die Zahl bloß noch auf 9999 oder 999999 setzen, je nach Editor. Dabei kann man auch die MaxUnits und die Daten der Gegner ändern. Scrollt man weiter nach unten sieht man z.B.:

```
Unitz IDO38=Atreides,
Infantry,256,24,64,Hunt.
```

Jetzt kann man einfach Atreides durch Harkonnen ersetzen sowie Hunt löschen. Dadurch hat man die gegnerische Einheit unter Kontrolle. Leider gibt es einen Nachteil. Die Einheit steht halt beim Gegner und wird sofort angegriffen. Man sollte im 1. Level Trooper in Harkonnen, Devastor oder Launcher ändern. Es gehen auch andere Fahrzeuge in allen Levels. Man kann auch als Harkonne den Atreides-Sonic-Tank haben oder einen Deviator des Orders. Natürlich geht dieses auch mit den Gebäuden. Es macht Spaß, wenn man im letzten Level alle R-Turrets des Gegners auf seiner Seite hat.

Der Trick funktioniert auch beim Sandwurm. Man löscht das Wort Fremen und setzt das Wort seines Hauses ein. Dann löscht man die Worte am Ende der Zeile. Schon hat man den Sandwurm unter Kontrolle. Das geht nicht mit DOS-Editoren, die nach unserer Erfahrung die Programmstruktur verändern, so daß Dune 2 nicht mehr läuft. Wir haben den PC-Tools-Hex-Editor 7.1 benutzt.

Der Trick funktioniert während des ganzen Spiels. Man sollte alle Scenarien, 1-22, ändern und dann das Spiel von Anfang an spielen. Wir haben es mit der englischen Version versucht, aber bei der deutschen Version müßte es theoretisch genauso gehen. Ihr solltet es einfach mal ausprobieren.

Christian Repp/David Lindner

Roger Rabbit (PC)

Mit <Alt>, <Strg>, <Shift> und <F5> gleichzeitig schleicht das kriechende Langohr sofort ins nächste Bild.

Jan Wargalla

Bundesliga Manager Professional

Falls Ihr viele Schulden habt, oder überhaupt bei Geldproblemen jeder Art, gibt es jetzt einen Cheat, der Euch von allen Sorgen befreit. Als erstes geht Ihr auf das Menü, wo Ihr normalerweise Kredite aufnehmt. Dann geht Ihr mit der Maus auf das Bild, wo die Bank drauf ist. Dort klickt Ihr das Schild neben der Tür an. Für einmal Klicken bekommt Ihr 100000 DM, bei zweimal Klicken 200000 DM... Dieses Spielchen könnt Ihr beliebig oft wiederholen. Zuerst zeigt der Computer das Geld nicht an. Man muß erst aus der Bank rausgehen und dann wieder rein.

Robert Bertel

Eternam (PC)

Den wilden Straßenschlachten, die Don nicht nur das Leben erschweren, sondern ihn auch um selbiges bringen können, sollte man besser aus dem Weg gehen. Doch seid beruhigt: Selbst wer hier und da mal ein paar Lebenspunkte einbüßen muß, steht noch lange nicht mit einem Fuß im Sarg – die Lebensenergie regeneriert sich mit der Zeit von alleine.

Auf all den verschlungenen Pfaden, die unser Held im Laufe seines Abenteuers beschreitet, begegnen ihm Personen, die er grundsätzlich – man ist ja neugierig – in ein Gespräch verwickelt. Zum einen ergattert Ihr dadurch ein paar Pünktlein, und zum anderen geben Euch die Leute wichtige Informationen, ohne die es unmöglich ist, das Spiel zu lösen. Bestimmte Aktionen sind nämlich erst dann möglich, wenn diverse Informanten Euch mit den entsprechenden Tips versorgt haben.

Und keine Bange, wenn es sich bei den meisten Gesprächspartnern um recht unehrliches Gesocks handelt. Geld ist bei weitem das geringste Problem in diesem Spiel.

Gegen Prüfungsangst helfen folgende Tips: Zwiebelschalen treiben auch Laser-Äuglein das Wasser in dieselben. Ein Tränenbad schützt vor hitzigen Ereignissen. Dons gewaltiges Stimmvolumen bringt auch die steilsten Wände zum Wackeln. Die richtungsweisenden Pfeile sind keine Falle. Mit Infrarotbrille auf der Nase folgt der gewitzte Pfadfinder peinlichst genau den Spuren. Der linke Hebel steht zum Schluß nicht mehr in Ausgangsposition! Müll wird im allgemeinen in Verbrennungsanlagen entsorgt. Die Plattform in der Mitte des Raums sorgt für erhebende Gefühle. Die Eintrittskarte zu Futureworld löst Ihr Euch durch Bestechung beim Eignungstest. Hier die korrekten Antworten:

1: Cauda
2. Fronarbeit
3. Rex
4. Kybernetik
5. Vincenzo
6. Eddington
7. Tochter der Tempelfrau
8. Triton
9. Bärenjäger
10. Schiff an der Pumpstation
11. Fernbedienung
12. Nobel
13. 5
14. Merkur
15. Tepes
16. 1682
17. Zwei zeitgleiche Ereignisse
18. rechts Vorfahrt
19. erste Mondlandung
20. 14-20

Ich muß leider draußen bleiben...

Dieser Spruch könnte nicht nur an Supermarkteingängen, sondern auch an ägyptischen Pyramiden prangen, denn Analphabeten haben in der altehrwürdigen Pharaograbstätte keine Chance – die Buchstabenfolge im Alphabet sollte man schon im Kopf haben (zur Not im Lesebuch der lieben kleinen ABC-Schützen nachschauen).

Nachdem Don mit seinen “Schneeschuhen“ durch den Sand gestapft ist, quält ihn eine Sphinx mit drei lästigen Fragen – hier die Antworten: **1.** Cheops, **2.** 18, **3.** 134

Jan Wargalla

Formula One Grand Prix (PC)

Auch wenn's lange dauert: Immer die gesamte Strecke (100%) eines Rennens im Hauptmenü auswählen. Je kürzer der Kurs, desto geschickter agieren nämlich die Computerspieler. Im Handbuch erfährt der Einsteiger alles über die Besonderheiten der verschiedenen Kurse. Mit Hilfe der Erläuterungen dreht man mindestens drei Runden bei niedrigster Schwierigkeitsstufe. Um das Kurvenverhalten des Wagens in den Griff zu bekommen, immer die Wiederholungen aus der Vogelperspektive studieren. Am besten läßt man sich in voller Fahrt auf der Innenseite der Strecke in die Kurve hineintragen und bremst erst am Ende der Biegung leicht ab. Es gibt kurze und lange Qualifikationsrunden. In den fünf- bzw. zehnminütigen Sessions versuchen alle Fahrer gleichzeitig, eine Spitzenzeit zu erzielen. Oft blockieren schwächere Spieler den Kurs. Daher nehmen sich Profis die Zeit für ein langes und intensives Training. Nach einer flotten Runde lehnt sich der kommende Champion zurück und beobachtet im Zeitraffermodus seine Konkurrenten.

Zu den Reifen: Qualifikationsreifen überstehen maximal zwei Runden, sind aber ideal für Raser. Material der D-Klasse geht für Rennen mit weniger als zwanzig Runden völlig in Ordnung. C-Ware eignet sich perfekt für langsame, lange Strecken. In den Kategorien A und B befinden sich die ganz harten, fast verschleißfreien Reifen. Wer sie aufzieht, spart den Boxenstop und damit bis zu einer halben Minute pro Rennen.

Auf den besonders engen Kursen in Montreal und Monaco geht der kluge Fahrer voll auf Sicherheit. Da viele Computerraser die Strecke zu schnell angehen, fällt ein großer Teil der Konkurrenz von alleine aus. An Unfallstellen heißt es vorsichtig sein: Erst abbremsen, und dann ganz vorsichtig vorbei. In Silverstone und Hockenheim dagegen bringt nur der Bleifuß Weltmeisterschaftspunkte. Auf den langen Geraden hängt man sich im Windschatten an den Vordermann und startet mit Schwung durch.

Wem alles zu anstrengend erscheint, der schummelt einfach ein wenig: In der letzten Runde lenkt der Fahrer seinen Wagen anstatt über die Ziellinie noch einmal an die Box. Schon gehören ihm zehn Punkte für den Sieg.

Markus Kirchgeßner

KGB

Nachdem sich Hauptmann Rudow ein wenig in seinem Zimmer umgesehen und ein Schwätzchen mit Below gehalten hat (wobei man bei den Gesprächen nicht allzu tollen Schwachsinn von sich geben sollte), wird er zu Wowlow beordert und erfährt seinen ersten Auftrag – Hausdurchsuchung im Büro des toten Golizin. Dort angekommen, zeigt er dem Posten seinen KGB-Ausweis, worauf man das Büro betreten darf. Neben der Tür auf dem kleinen Schränkchen findet man Batterien, neben dem Telefon eine Wanze, im Mantel 2$ und im Schrank Streichhölzer etc. Im verschlossenen Schrank rechts findet man einen Recorder und einen Zeitungsausschnitt.

Den Schlüssel erhält man von dem Posten, wenn man ihn danach fragt. Im selben Atemzug bittet man ihn darum, Bescheid zu geben, wenn jemand auftaucht. Jetzt wartet Rukow kurz oder telefoniert, und prompt erscheint die Schwester von Golizin, die man verhört (nicht so grob). Von ihr erhält man eine Kassette, die man sich unbedingt anhören muß. Hierzu Batterien in den Recorder tun, und ab geht's; Namen der Kontaktpersonen nicht vergessen.

Nun schnell wieder zurück zur Abteilung P, wo Wowlowuns erwartet. Ihm muß man Rede und Antwort stehen und den Namen der Kontaktpersonen nennen. Daraufhin spricht man bei Oberst Galuschkin vor, der Rukow mit einem neuen Auftrag beglückt.

Nachdem man Uniform und Mantel gegen Zivilklamotten eingetauscht hat (automatisch beim Rausgehen), fährt man noch schnell zu Onkel Wanja. In Rukows Zimmer findet man im Nachttisch 60$ und im Schrank etwas unauffälligere Sachen (anziehen). Dann geht's ab in die Kursksstraße. Hier besucht man zuerst die Kneipe und führt ein paar Gespräche (nichts vom 2. Käufer etc. verraten).

Neben der Kneipe geht man durch die Tür, die Treppe rauf und benutzt die Streichhölzer. Im Schrank links findet man eine Klemmappe. Wieder runter und auf die Rückseite der Kursk-straße. Hier befragt man die Leute, die links wohnen (Zimmer 1 u. 2). Dann Treppe rauf und links klopfen. Sagen, daß man ein Interview machen will (Klemmappe dabei?), und drinnen die "Wahrheit" sagen (aber nicht, daß man vom KGB ist – Namen auf dem Ausweis benutzen).

Von den beiden Mädchen erfährt man interessante Neuigkeiten. Nun belästigt man damit den Mann im Zimmer hinten rechts und erfährt von ihm etwas über Uljanows, Zimmer 1. Nachdem man die Uljanows verläßt, trifft man auf zwei Rowdies und belauscht ihr Gespräch. Man geht ihnen nach (vorher Klemmappe fallenlassen) in den Club (2. Etage, 1. Tür rechts). Dort überzeugt man den Manager mit ein paar Dollars und geht in den Hauptraum.

Irgendwann verschwindet ein junger Gast auf der Toilette, die man danach durchsucht, und im Eimer findet man ein Tütchen Koks. Dann läßt man sich von den beiden Rowdies zu einer Party einladen, und, als sie frech werden, beschließt man, den Größeren zu bekämpfen.

Ihm (schon tot) nimmt man einen Dietrich ab. Den Toten packt man in die Mülltonne. Mit dem Dietrich öffnet man die Tür neben der Fleischerei und geht in den Hauptraum. Hinter der Theke befindet sich ein Schalter, mit dem man die Alarmanlage totlegt (beim Verlassen der Fleischerei wieder anschalten). Nun geht man in den Kühlraum, schaltet das Licht ein und schaut sich die Bescherung an. Danach erzählt man dem Fleischer, Zimmer 6, was man so Schönes gesehen hat, worauf der einem sofort die ganze Geschichte erzählt. Nun versteckt man das Tütchen Koks irgendwo (am besten im Toilettenraum) und zerstört den Zeitungsausschnitt.

Nachdem man gesehen hat, wie die alte Dame aus Zimmer 8 das Haus verläßt, öffnet man die Tür mit dem Dietrich und schaut sich um. Im Zimmer rechts befinden sich die Videokassetten, die man sich später unbedingt ansehen sollte. Irgendwann kommt Besuch, und man ist alles wieder los. Jetzt zeigt es sich, ob man nichts vergessen hat.

Auf dem Tisch in Rukows unfreiwilligem Gefängnis liegt eine Wanze, die sofort zerstört wird. Dem Mädel, das ins Zimmer geschubst wird, verrät man nicht sein wahres Ich, sondern man stellt sich dumm. Bei dem Amerikaner, der nun kommt, setzt man sich dafür ein, sie laufen zu lassen. Dem Ami zeigt man danach die zerstörte Wanze – er ist jetzt auf Rukows Seite.

Wenn man das Koks gut versteckt hat, belauscht man ein interessantes Gespräch an der Tür. Dann besichtigt man den Kasten über der Tür, worauf der Ami sich anbietet, einen Alarm (Fleischerei) auszulösen. (Das klappt natürlich nur, wenn man den Schalter in der Fleischerei wieder angeschaltet hat.)

Das Mädel ist nun allein, und man bietet ihr an, sie zum Versteck des Kokses zu führen, wenn sie die Tür öffnet. Draußen beschließt man, sie zu bekämpfen, Der Ami haut ab, und Rukow untersucht alles gründlich. Finden muß er unbedingt: diverse Fotos, die Videokassette (mit einem Videorecorder anschauen), ein leeres Blatt Papier und natürlich all die Sachen, die Rukow abgenommen worden sind plus einen Polaroidapparat.

Wenn wir die Wohnung verlassen, kommt der garstige Typ mit der Augenbinde. Wir entschließen uns also, in die Wohnung zurückzukehren. Dort versteckt sich Rukow hinter der Tür und haut dem Knaben dann eins von hinten über. Bei diesem findet man noch ein Blatt Papier, den Ausweis des Ais und eine Knarre. Die Blätter fotografiert man mit der Polaroidkamera (alle beide) und legt sie wieder an ihren Platz zurück. Dann schaut man sich die Fotos an und entschlüsselt die Meldung, indem man von oben nach unten liest.

Noch schnell ein paar Fotos vom Tatort und der Fleischerei (Alarm nicht vergessen), und heim geht's in die Abteilung P. Dort steht man Rede und Antwort: Man muß natürlich richtig dekodiert haben.

Lars Strobel

History Line (PC)

Für alle History-Line-Player, die nicht so recht weiterkommen (weil sie immer in ein- und demselben Level kleben bleiben) hier einige Tips zum Weiterkommen:

Wer einfach mal ein Level überspringen will, der sollte den Zwei-Player-Modus anwählen (also nicht gegen den Computer spielen) und sich selbst besiegen, da kann nichts schiefgehen. Wem das zu mühsam ist, der kann es mal mit Raten versuchen (ja, ich weiß, klingt ziemlich verrückt, aber mit ein bißchen Kreativität kommt man leicht hinter die Level-Namen). Namen wie Ordner, Plane, Front oder UBoot sind keine Seltenheit... – eben alles, was halbwegs mit dem Thema des Spieles zu tun hat. Na ja, wer auch hierbei keinen allzu großen Erfolg hat, probiere ein paar interessante Levels:

PULSE/BATTLE: erstes Level;
CIVIL/GOOSE: zweites Level, im tiefen Winter;
ORDNER/CANDL: eines der Schlußlevels (riesige Karte)! Viele neue Waffen;
PLANE: auch eines der Schlußlevels, sehr schwer;
FLAME/XENON: Die ganzen Truppenstärken stehen sich gegenüber;
WATER: U-Boote und Zerstörer;
BALON: Man hat die feindliche Hauptstadt umzingelt und ist im Besitz von drei Fertigungsanlagen;
HOUSE: Man muß die Hauptstadt verteidigen;
PAUSE: Frontlinie an einem Küstenstreifen;
STONE: Die beiden Hauptquartiere liegen jeweils am anderen Ende des Sees;
SPORT: ziemlich unschaffbar...;
PRINC: Küstenstreifen, mit U-Booten;
UBOOT: auf zwei verschiedenen Inseln, mit dem Meer dazwischen...;
FRONT: Eine ellenlange Frontlinie wird simuliert;
DRUCK: gebirgige Winterlandschaft;
STERN: Diesmal verteidigt man eine rundum belagerte Festung.

Nun noch ein paar Tips zur Spieltaktik: Verteidigung ist besser als Angriff. Das gilt auch bei diesem Spiel in vielen Levels, aber nicht in allen! Wer sich beim Angriff auf das feindliche Hauptquartier mit seinen Truppen verläuft und diese langsam aber sicher dezimiert, der sollte mal eine neue Taktik ausprobieren (wenn es die Topographie der Karte und die Stellungen der Gegner erlauben): Man zieht seine Truppen auf einen oder mehrere Punkte zusammen und wehrt die ankommenden gegnerischen Truppen mit mehreren im Hinterland plazierten Kanonen ab (mittlere oder schwere Artillerie)... Schon nach drei bis vier Angriffen ist die Artillerie so zielsicher, daß die ankommende feindliche Einheit (ob Infanterie oder Panzer) meist schon mit einem Angriff erledigt ist. Das gute dabei ist, daß die eigenen Truppen (insbesondere die Artillerie) dabei nicht zu Schaden kommt, da die Einheiten, mit denen der Gegner angreift, keine so große Reichweite haben.

Grundsätzlich sollte man versuchen, so viele Produktionsstätten (gekennzeichnet mit "F") wie möglich in seinen Besitz zu bekommen. Nur durch diese ist es möglich, länger gegen den Feind auszuharren. Hat der Feind eine Überzahl an Produktionsanlagen, so geht er in Verteidigungsposition und produziert in aller Ruhe erst einmal ein riesiges Heer, gegen das man früher oder später keine Chance mehr hat. Also sollte man versuchen, so viele Fertigungsanlagen wie möglich gleich am Anfang zu bekommen (auch durch gezielte Angriffe auf Produktionsstätten des Gegners, solange diese noch einigermaßen unbewacht sind)...

Die feindliche Artillerie kann man sehr gut mit Flugzeugen ausschalten, da sich diese sich dagegen nicht verteidigen kann. Auch gegen andere Bodentruppen sind Flugzeuge ein gutes Mittel (nur nicht gegen die Elite-Infanterie; diese ist im Kampf oft erfolgreicher). Die Pioniere sind auch eine praktische Sache: Mit ihnen kann man die begehrten Schützengräben ausheben, in denen man einen wesentlich höheren Verteidigungsbonus hat. Überhaupt sollte man bei der Verteidigung (zum Beispiel des HQs) darauf achten, daß die Truppen richtig stationiert sind, sie also einen guten Verteidigungsbonus haben (Wald, Gebirge, Schützengräben).

Vorsicht: Man sollte keine feindlichen Bodentruppen zu nah an die eigene schwere Artillerie herankommen lassen: Diese kann nämlich nur zwei bis sechs Felder weit schießen (aber nicht ein Feld).

Es empfiehlt sich, nicht alle zur Verfügung stehenden Truppen an die Front zu schicken und lieber etwas Reserve im Hinterland zu behalten. Besonders das HQ sollte durch einige Bodentruppen geschützt werden, da der Feind meist versucht, sich mit einer einzelnen Infanterie-Einheit an der Frontlinie vorbei zu bewegen und so zum HQ vorzudringen. Wenn Euch dann keine Einheit zur Verfügung steht, hat der Computer ein leichtes Spiel.

Matthias Beilicke

Simcity

Da das Geld sehr knapp bemessen ist, kann man schnell in hohe Schulden geraten. Hier nun folgender Trick: Man nimmt sich den Befehl DEBUG vom DOS und schreibt folgendes:

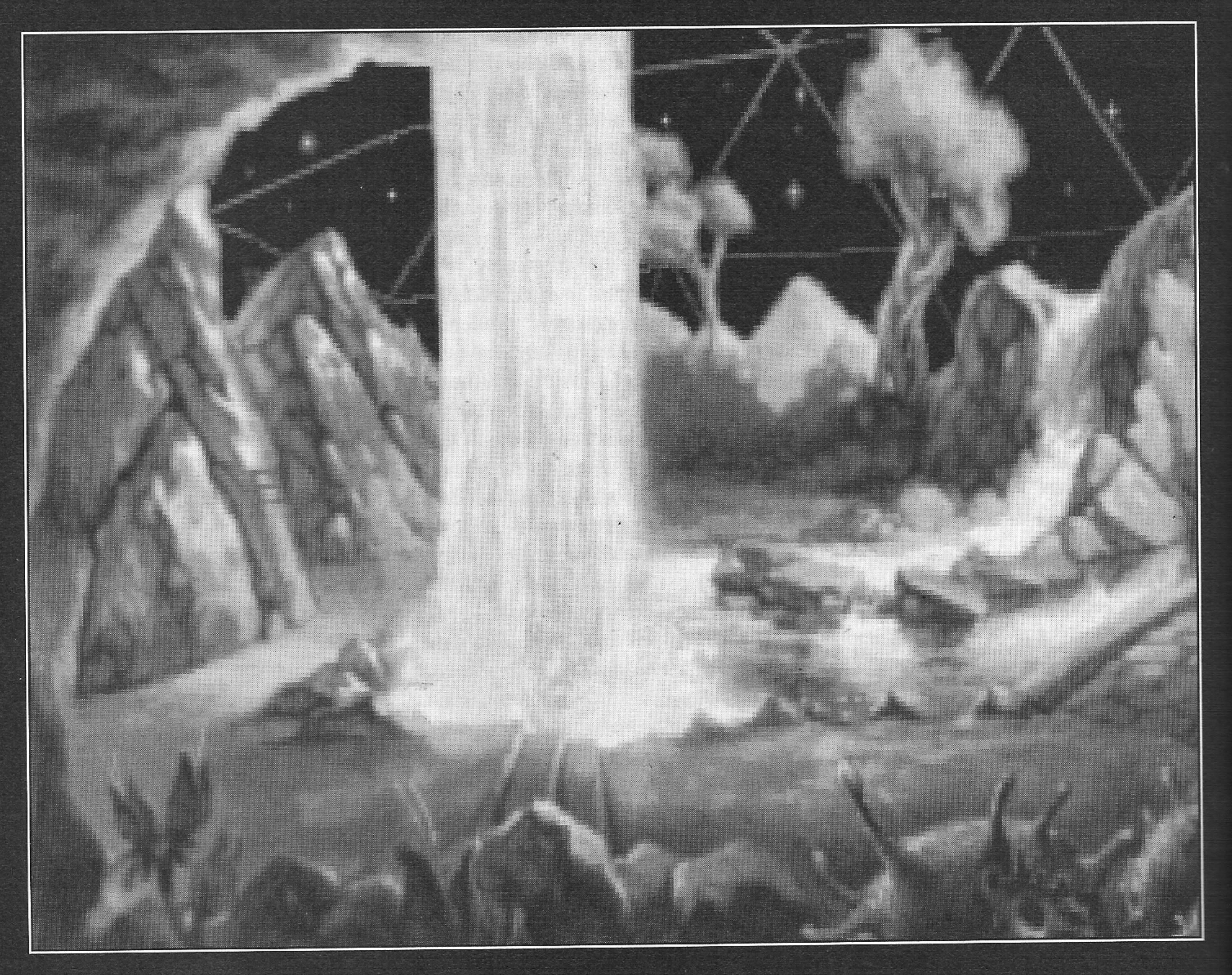
debug c:\simcity\ *(Name der Stadt, die man erzeugt hat)*.cty
l
e 0d25 ff 00 00
w
q

Wenn man jetzt das Spiel startet und die selbsterzeugte Stadt wählt, kann man sehen, daß man 16 Millionen Dollar auf dem Konto hat. Wer jetzt beim Bauen noch Schwierigkeiten hat, dem kann nicht geholfen werden.

Jens Kube

Roger und die

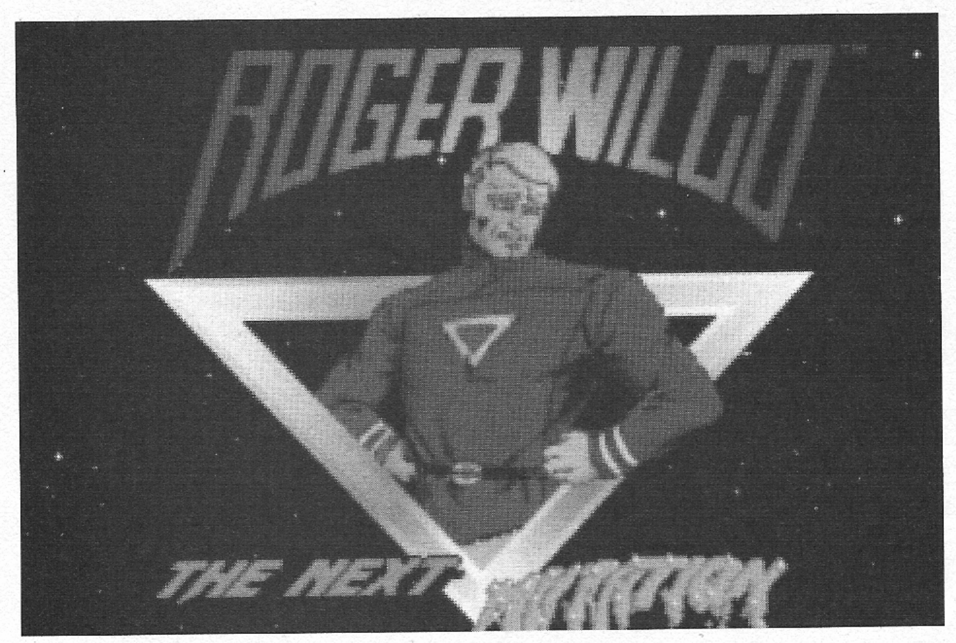
Es wird höchste Zeit, daß in der Galaxis mal wieder ordentlich aufgeräumt wird: Verrückte Gentechniker versauen ganze Planeten mit ihrer 'Ursuppe', die Menschen zu hinterhältigen und schleimspuckenden Mutanten macht.



Schleimer

Eher zufällig stolpert ein Mann, dessen Lebensinhalt eigentlich nur aus Fußbodenputzen besteht, in das Geschehen – doch das Geschick verdammt ihn immer wieder dazu, die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren: Roger Wilco ist wieder da...

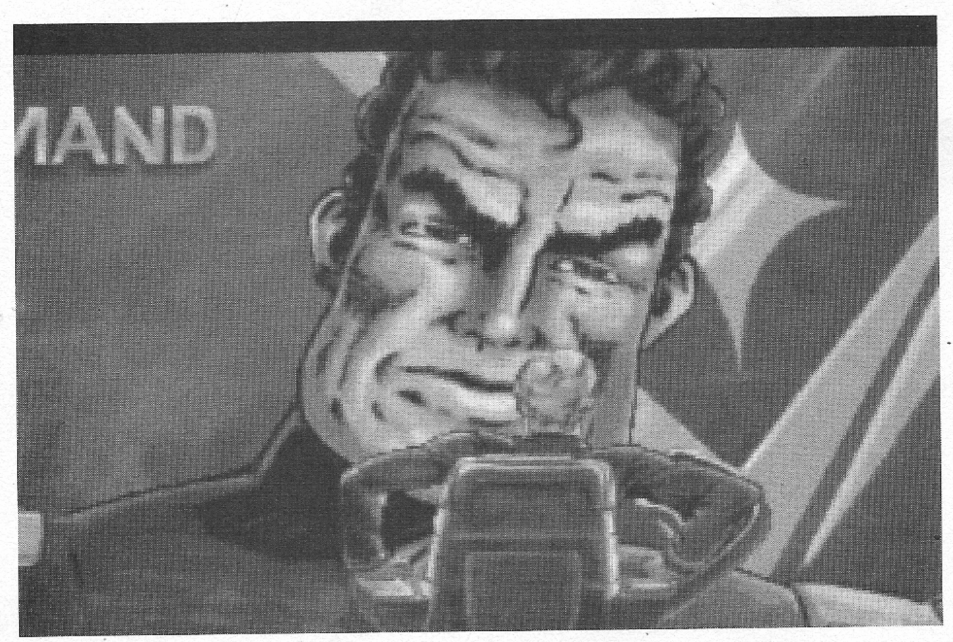




▲ *Das nennt man Fließtext*

Schön, wenn man noch Träume hat... Rogers Traum von einem ruhmreichen Dasein als Captain eines Raumschiffes der StarCon-Flotte wird jäh unterbrochen, als sich sein Vorgesetzter Captain Quirk in die Simulatorsitzung einschaltet und Roger unmißverständlich klar macht, was er eigentlich wirklich ist: Ein lausiger, kleiner Kadett, der so dumm war, auf eine Rekrutierungsanzeige der Sternenflotte hereinzufallen.

Und damit hat Quirk eigentlich auch gar nicht so unrecht, denn Rogers Leistungen als Schüler sind nicht unbedingt die besten. Immerhin hätte er, als er von Quirk überrascht wurde, schon längst im Klassenzimmer sitzen und an einem Test teilnehmen sollen. Roger schafft es gerade noch rechtzeitig in den nördlich gelegenen Testraum – und bekommt auch prompt die Quittung für seine bisherige Faulheit: So viele Fragen, so viele Antworten... Als gewitzter Schüler hat Roger allerdings auch Abhilfen auf Lager, ein kleiner Blick über den Fragebogen hinaus hat noch nie geschadet, und vielleicht wissen es die Kollegen ja auch besser. Erfolgreiches Abschauen nach rechts und links bringt Zusatzpunkte *(sofern man wegen schlechten Timings nicht vom Aufsichts-Robot erwischt wird)*, wer lieber auf Nummer Sicher gehen will, der kreuzt bei allen Fragen am besten die letzte Antwort an.



▲ *Hier ist auch schon der Bösewicht*

Strafarbeit

So, das wäre geschafft. Für das verspätete Erscheinen zum Test erhält Roger jedoch eine kleine Strafarbeit aufgebrummt – er darf das Logo der Sternenflotte vom Staub befreien. Für einen erfahrenen Besenschwinger kein Problem, und so sucht sich Roger im Kabuff für Parkettkosmetiker das passende Werkzeug: einige Sicherheitshütchen und den Luxus-Schrubber. So bewaffnet, begibt sich Roger nach Osten in die äußeren Gefilde der Raumstation und mit dem Lift abwärts zum Logo. Hier werden die Hütchen aufgestellt, der Schrubber aktiviert und die folgende Action-Sequenz gemeistert.

Strahlt das Logo in frischem Glanz, so tauchen Quirk und Ambassador Beatrice Wankmeister auf – in ihr erkennt Roger jene Dame, die seit Space Quest 4 oder 12 seine Frau ist – gewesen – sein – wird, oder so. Doch bevor Roger die neue Bekanntschaft vertiefen kann, bekommt er von Quirk schon wieder einen Rüffel und merkt, daß dieser Herr wohl auch Interesse an der Dame hat. Was soll's, als einfacher Kadett kann man wohl kaum gegen einen altbewährten Captain der Sternenflotte bestehen, also macht sich Roger resigniert auf den Weg zum Klassenzimmer, um dort die Ergebnisse seines Tests zu erfahren. *(Auf Rogers Weg dorthin erfährt der Spieler in einer Zwischensequenz, wie es wirklich zu Rogers gutem Abschneiden kam, und was die eigentlichen Probleme dieses Teils der Galaxis sind. Doch lassen wir unserem Helden seine Illusionen und breiten den Mantel des Schweigens über die Wahrheit...)* Das Ergebnis des Tests ist überraschend positiv, und so erhält Roger sein erstes Kommando...

Junkyard Captain

...stilgerecht, wie es sich für einen gelernten Besenschwinger gehört, als Captain eines intergalaktischen Mülltransporters. Nicht unbedingt das, was er erwartet hatte, aber immerhin ein Anfang! So sieht sich Roger zunächst auf seinem neuen Schiff um und versucht, mit der Besatzung gut Freund zu werden. Die Mannschaft steht ihrem neuen Chef nicht unbedingt aufgeschlossen gegenüber, aber vielleicht ändert sich das im Laufe der Zeit ja noch. *(Immer schön auf die Unterscheidung zwischen dem 'Talk'- und dem 'Command'-Icon achten! Aber auch im normalen Gespräch können sich später wichtige Hinweise ergeben, daher öfters mal auf beide Weisen mit den Leuten klönen ...)*



▲ Viel Müll auf Eureka

Bei seinem ersten Erkundungsgang sollte Roger mal den Werkzeugkasten, der im Raum hinter der Kommandobrücke steht, genauer untersuchen und sich einige wichtige Gegenstände aneignen – nämlich **Laser Torch, Hole Puncher, Fuse, Anti Acid Tablets**. *(Und darauf achten, daß wirklich alles klappt: Bei meinem ersten Versuch habe ich die Tablets offensichtlich so ungünstig auf die Schaltfläche gezogen, daß sie anschließend weder im Inventar noch im Werkzeugkasten zu finden waren – und die Konsequenzen, die das nach sich zog, waren schon nach drei Planetenbesuchen spürbar ...)* Anschließend begibt sich Roger auf seinen Chefsessel und probiert aus, ob ihm seine Leute auch gehorchen.

(Machen sie normalerweise problemlos, wenn man sie mit dem 'Command'-Icon anspricht. Für den Anfang reicht es, Flo und Droole Befehle zu erteilen. Das kann durch direkte Ansprache geschehen. Sitzt man erst mal in seinem Sessel, kann man über die drei farbigen Schaltleisten mit dem 'Griff'-Icon auch Kontakt zu anderen Stationen aufnehmen – das wird später im Spiel noch wichtig: Die linke Leiste stellt den Kontakt zu Cliffy her, nach der Episode auf Kiz Urazgubi kann man über die mittlere Leiste Kontakt mit seinem Wissenschaftsoffizier herstellen, der – sorry, – die recht nützliche Hinweise auf Lager haben kann. Die rechte Leiste aktiviert die Selbstzerstörung, diese Option sollte man erst recht spät im Spiel aktivieren.)

Also Platz genommen, die ersten Schritte seien ausführlich erläutert: Flo erhält den Befehl, bei StarCon anzurufen – *Hail StarCon*. Roger erfährt die Namen der drei Planeten, auf denen er nach dem Rechten zu sehen hat. Anschließend erhält Droole den Befehl *Lay in coordinates* für den Planeten Gangularis. Anschließend befiehlt *Roger Light speed*. Sobald Droole meldet, daß das Ziel erreicht ist, lautet das Kommando *Regular Speed*. An dieser Stelle muß nur noch *Activate RRS* an Droole befohlen werden, um den abzuholenden Müllsack einzusammeln. War das wirklich so schwer?

Gimme a Kiss, Spike

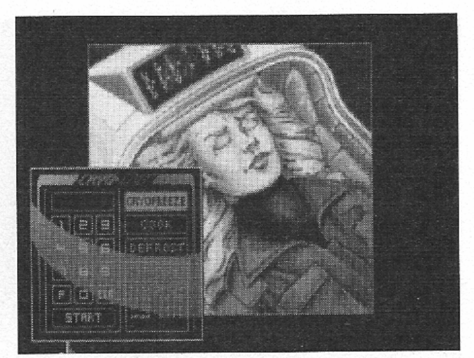
So könnte Roger also für den Rest seines Lebens über die Milchstraßen düsen und Routinejobs erledigen – aber es hat nicht sollen sein! Schon bald nach der ersten Mission meldet Cliffy, daß ihm irgendwas im Müllcontainer seltsam vorkommt. Als guter Chef riskiert Roger natürlich einen Blick in das Abteil – und gewinnt einen



▲ Käpt'n Quirk, leicht mutiert

neuen Freund. Seit *Alien* haben diese Tierchen zwar nicht unbedingt den besten Ruf, aber dieser Vertreter seiner Gattung scheint recht harmlos zu sein. Zumindest dann, wenn man den Umgang mit säuretriefenden Aliens beachtet: Die können ein Raumschiff recht flott zum Schmelzen bringen, also sollte man das Tierchen schnellstmöglich im Teleporterraum einfangen, in den dortigen *Specimen Container* stecken und etwas Entsäuerungsmittel zugeben. *(Der späteste Zeitpunkt für diese Aktionen ist nach der Episode auf Kiz Urazgubi – ansonsten schöne Grüße an das Vakuum.)*

Weiter geht es nach Peeyou. Hier wird in bewährter Manier ein Müllsack eingesammelt, gleichzeitig fängt die Eureka hier auch einen mehr als seltsamen Funkspruch auf. Aber noch bevor

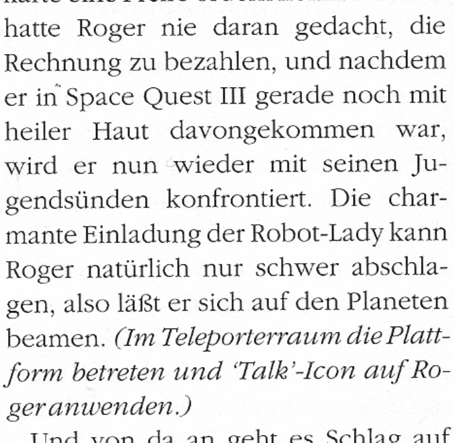


▲ Beatrice in der Gefriermikrowelle

Roger der Sache auf den Grund gehen kann, wird er bei Kiz Urazgubi von der Vergangenheit eingeholt.

Do you remember???

Tja, da war doch irgendwann in einer der früheren Folgen der Space-Quest-Saga einmal ein Planet namens Labion, auf dem man mit einer Bestell-

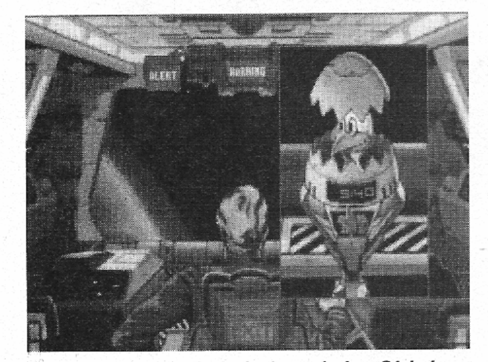


karte eine Pfeife ordern konnte. Leider hatte Roger nie daran gedacht, die Rechnung zu bezahlen, und nachdem er in Space Quest III gerade noch mit heiler Haut davongekommen war, wird er nun wieder mit seinen Jugendsünden konfrontiert. Die charmante Einladung der Robot-Lady kann Roger natürlich nur schwer abschlagen, also läßt er sich auf den Planeten beamen. *(Im Teleporterraum die Plattform betreten und 'Talk'-Icon auf Roger anwenden.)*

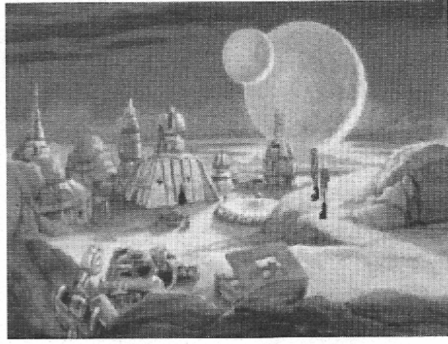
Und von da an geht es Schlag auf Schlag. Der geneigte Spieler kann sich natürlich bis zum Abwinken von der Androidin rösten lassen, irgendwann sollte man aber doch den Patentweg 'raushaben, der hier verraten werden soll: Nach der Landung findet Roger im Nordwesten einen Höhleneingang, den er sofort betritt. Dort geht es nach Osten, im nächsten Bild wartet ein Zweig darauf, mitgenommen und angeklickt zu werden. Zwar findet sich Roger anschließend am Ausgangspunkt seiner Reise auf diesem Planeten wieder, kann aber immerhin den Ast einsacken.

Der ist dann auch ganz praktisch, um hinter dem Abgrund, der Roger zum Verhängnis wurde, eine Fruchtstaude in Bewegung zu versetzen. So kann sich Roger im richtigen Augenblick eine bananenähnliche Frucht greifen und über den Abgrund wieder nach Westen entweichen. Die Gegend hinter dem westlichen Höhleneingang sieht zwar recht friedlich aus, aber plötzlich erscheint Miss Schwermetall wieder auf der Bühne. Roger bemüht den westlichen Höhleneingang als Fluchtweg und springt über den dräuenden Abgrund. Den folgenden Höhleneingang ignoriert Roger und klettert statt dessen zu dem wackeligen Felsen, den er mit dem Ast zu gegebener Zeit in Bewegung setzen und so der Androidin etwas Blechschaden zufügen kann.

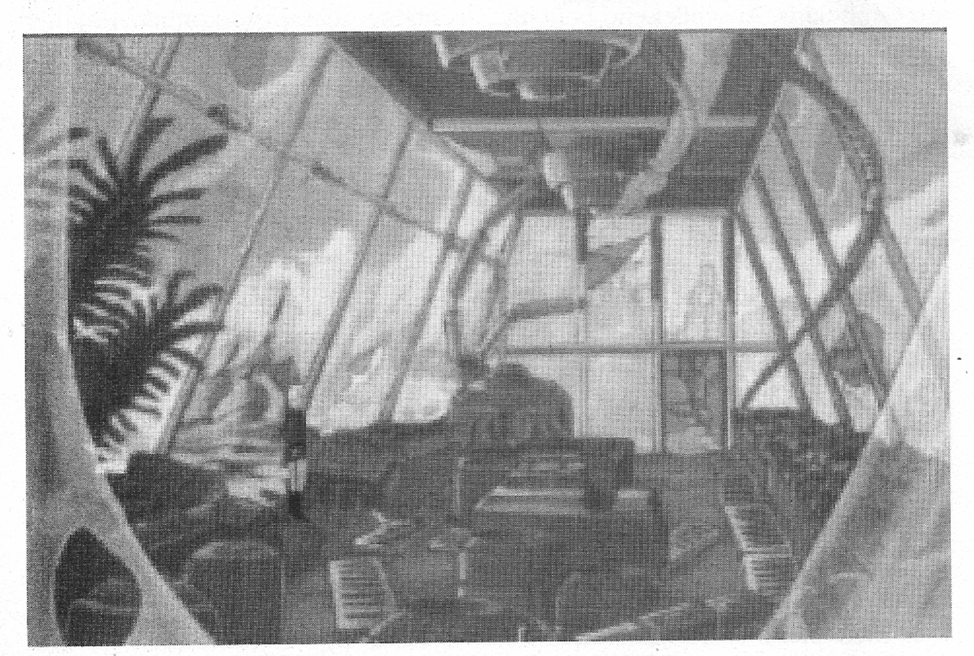
Es geht wieder zurück zum Ausgangspunkt des planetaren Abenteuers, wo Roger erleichtert feststellt, daß sich die Gnädigste nun nicht mehr



▲ Kein Space Quest ohne Astro Chicken



▲ Wir beamen nach Eureka



▲ Hier ist ein guter Zeitpunkt zum Speichern

Bitte Bestellkarte benutzen

Absolut cooler Sonderpreis!

Jahrgang 92 nur 69,- DM*

DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE!

91 91 91 91 91 91 91

90 90 90

89 nur 60,- DM*

nur 60,- DM*

nur 66,- DM*

* nur solange der Vorrat reicht!!!

... inkl. 1 Sammelordner

Bitte Bestellkarte benutzen

unsichtbar machen kann. Pech für selbige, denn Roger begibt sich nun wieder in Richtung Abgrund und versteckt sich dort in dem hohlen Baumstamm. Sobald sich die Robotesse dort niederläßt, stopft Roger ihr die Banane in das Jetpack, und schon ist diese Geschichte Vergangenheit. Nur noch schnell den Kopf der Dame eingesammelt und zurück zum Beampunkt, schon ist Roger wieder auf vertrautem Boden.

Now you see me

Cliffy repariert trotz Rogers Bedenken die 'Iron Lady', wobei unter dem Restschrott eine Art Fernsteuerung übrig bleibt. Mit ihr beamen sich Roger und Cliffy zum Schiff der Kopfgeldjägerin, mit etwas Geschick kann Roger aus dem Inneren des Schiffes das *Cloaking Device* sicherstellen. Gerade noch rechtzeitig, denn das Schiff der Lady reagiert recht ungnädig auf die Eingriffe. Aber immerhin hat man das Teil, und Cliffy beginnt sofort damit, die technische Errungenschaft zum eigenen Nutzen zu verwenden.

Nach soviel Streß fordert Droole erst mal eine kleine Rast, dem Antrag wird stattgegeben, und die Eureka begibt sich zur *Spacebar (Koordinaten wie gehabt im Galactic Inquirer)* Bevor sich Roger runterbeamen läßt, schnappt er sich noch Spike aus seinem Container, man weiß ja nie, wozu so ein Tierchen noch nützlich sein kann.

Die Spacebar ist erfahrungsgemäß eine recht überlaufene Kaschemme, und so hält die Mannschaft unserem Roger noch einen Sitzplatz frei. Nachdem Roger sich gesetzt und einen Drink bestellt hat, wird er auch prompt von einem Händler angelabert, der ihm eine Visitenkarte und eine Tüte Space Monkeys andreht. Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, und so nimmt Roger gerne an. Die nächste Nummer würde Roger gerne ablehnen, aber wenn man schon mal von seinem Vorgesetzten zum intergalaktischen Schiffeversenken



▲ *Showdown mit Quirk*

aufgefordert wird, so sollte man wohl annehmen.

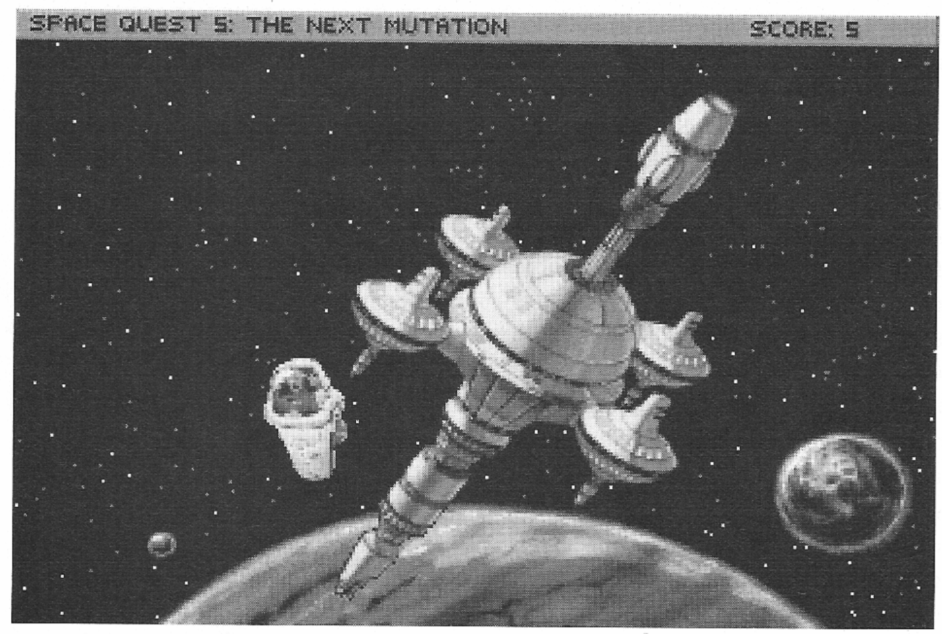
(Das Spiel an sich ist kein Problem, zumindest im Vergleich zum konventionellen Vorbild. Wenn man seine Sonden zentral in die einzelnen Abschnitte abschießt, kann man im Idealfall auf Anhieb einen Abschuß tätigen, der wiederum zu einer neuen Sonde führt, mit der man ... Es soll allerdings auch fiese Zeitgenossen geben, die kurz nach Beginn des Spieles einfach abspeichern und dann – aber über solche Fieslichkeiten wollen wir besser nicht sprechen!)

Willkommen in der Wüste

Die Freude des Triumphes über Quirk ist kurz, denn Cliffy gerät in eine Schlägerei und wird verhaftet. Nach kurzer Lagebesprechung mit dem Rest der Crew zeichnet sich eine Lösung des Problems ab: Entgegen aller Anleitungen wird den Sea Monkeys mit dem Drink eine gehörige Dosis Alkohol verpaßt – die Folgen sind fatal!



▲ *Wir fischen nach unserem Bordmechaniker*



▲ *Game over, Mr. Wilco*

Aber immerhin ist die Ablenkung groß genug, so daß Roger das Gefängnis besuchen und mit Hilfe von Spike Cliffys Zelle aufätzen kann. Anschließend geht es über den Teleporter zurück auf die Eureka. Spike kommt wieder in seinen Behälter, als nächstes Ziel steht Clorox II auf dem Programm. Nach dem Einschwenken in den Standard-Orbit wird der neugewonnene Wissenschaftsoffizier um eine genaue Stellungnahme gebeten, anschließend wird auf den Planeten gebeamt. Dort erwartet Roger eine wüste Gegend. In der Hauptkuppel der Station stößt unser Held auf einen offensichtlich funktionsfähigen Computer, doch bevor er ihn genauer untersuchen kann, wird er von einem Mutanten angegriffen.

▲ *Hier wird der Facehagger zum Universalschlüssel*

Nachdem Roger fünfmal der Spucke des Mutanten ausweichen konnte, erlöst ihn Droole aus seiner peinlichen Lage. Der Zettel, den der Mutant bei seinem Angriff fallen ließ, erlaubt Roger den Zugriff zum Computer. Dort erfährt er von einem geheimen Weg zur Ursache des Untergangs dieser Kolonie. Östlich vom Landeplatz kann Roger die verantwortliche Ferkelei schon von Ferne sehen, aber erst, nachdem er den geheimen Weg im Westen entdeckt hat, weiß Roger etwas mehr – nämlich einen Anhaltspunkt in Sachen Weltraumferkel, Koordinaten auf dem Kanister 'Ursuppe' werden peinlichst registriert!

Trouble near Thrakus

Nach einem Zwiegespräch mit dem Kommunikator gelangt Roger zurück an Bord der Eureka. Dort empfängt ihn ein Notruf der Goliath, auf der inzwischen eine Schleimseuche ausgebrochen ist. Die ganze Sache spielt sich in der Nähe von Thrakus ab. Also lenkt Roger sein Raumschiff schnellstmöglich dorthin. Am Ziel angekommen, untersucht Roger die untere *Docking Bay* seines Raumschiffes. Dort findet er eine Sauerstoffmaske und einen passenden Vorratsbehälter, die für die folgende Exkursion sehr wichtig sind. *(Merke: Lasse immer erst Deinen Wissenschaftsoffizier zu Wort kommen, bevor Du Dich auf einen fremden Planeten beamen läßt!!!)*

Ein Blick in die notgelandete Kapsel, und Roger weiß, was zu tun ist: Der herumliegende Mantel wird beschlagnahmt, der Notsender durch Druck auf die rote Taste ausgeschaltet. War das schon alles? Natürlich nicht! Als Roger den westlichen Teil des Geländes erkunden will, wird er von Bea irrtümlicherweise angegriffen. Die nun folgende Szene ist nicht unbedingt heroisch, aber mit Hilfe des Mantels kann Roger Bea vor dem Absturz bewahren. Nachdem Roger die Eureka per Funkgerät von seiner mißlichen Lage unterrichtet hat, wirft ihm Bea eine Liane zu, und beide entkommen gerade noch dem Angriff der Pukoids. Allerdings bekommt Bea noch eine Ladung Schleim ab, und bevor der Schweinekram richtig wirkt, friert Roger Bea lieber für zehn Sekunden in der Kältekammer der Eureka ein.



▲ *Der Kerl spuckt wie ein Lama*

Lost in Space ...

Den Pukoids gefällt dies natürlich gar nicht, und so greifen sie mit der Goliath an. Roger befiehlt einen Ausweichkurs *(Evasive Action)* und steuert die Eureka in einen nahegelegenen Asteroidengürtel. Ein netter Versuch, der allerdings seine Folgen hat: Viele Asteroiden sind des Raumschiffs Tod, und so dauert es nicht lange, bis Cliffy zwecks Reparaturarbeiten nach draußen muß, nur um dort von der Eureka abgeschnitten zu werden. Ein echter Captain läßt seine Crew natürlich nicht im Stich und schnappt sich nochmals eine Flasche Sauerstoff und das schiffseigene *Escape Pod* und holt Cliffy auf den Boden der Tatsachen zurück. *(Wichtig! Sauerstoff nicht vergessen! Ansonsten ist viel Geschick nötig. Aber nicht verzweifeln, die Aufgabe ist tatsächlich zu meistern. Ein Blick auf den Hilfsbildschirm kann wertvoll sein.)*

Nach dieser Episode hat man den Streß mit der Goliath vorerst hinter sich, und Roger kann sich anderen Aufgaben widmen. Beispielsweise jenen Koordinaten, die er auf Clorox II entdeckt hat. Also auf in Richtung 41666 und in den Standard-Orbit eingeschwenkt – das anschließende Beam-Ergebnis ist zwar nicht unbedingt angenehm, aber das macht Roger auch nichts mehr aus.

Lord of the Flies

Als gemeine Stubenfliege macht sich Roger irgendwie nicht schlecht, und es gelingt ihm sogar, durch wildes Herumfliegen seinen Froschkönig dazu zu überreden, den Kommunikator in Betrieb zu setzen. Mit ihm kann Roger seinem Frust über sein jetziges Dasein genügend Luft machen, anschließend geht es weiter nach Westen. Hinter dem dortigen Abfalleimer findet Roger-Fliege den Zugang zu einem per Codeschloß abgesicherten Raum.

Als Fliege hat Roger keine Probleme, den Mechanismus des Schlosses zu erforschen. Im Inneren des Raumes hat Roger dann natürlich alle Macht einer Fliege und kann sich auf dem Computerterminal einige wichtige Erkenntnisse verschaffen. *(Das betrifft nicht nur die Sicherheitskameras und die Informationen über Projekt X, auch ein Blick in die Kontoauszüge kann recht interessant sein – einfach überall einen Blick riskieren!)*

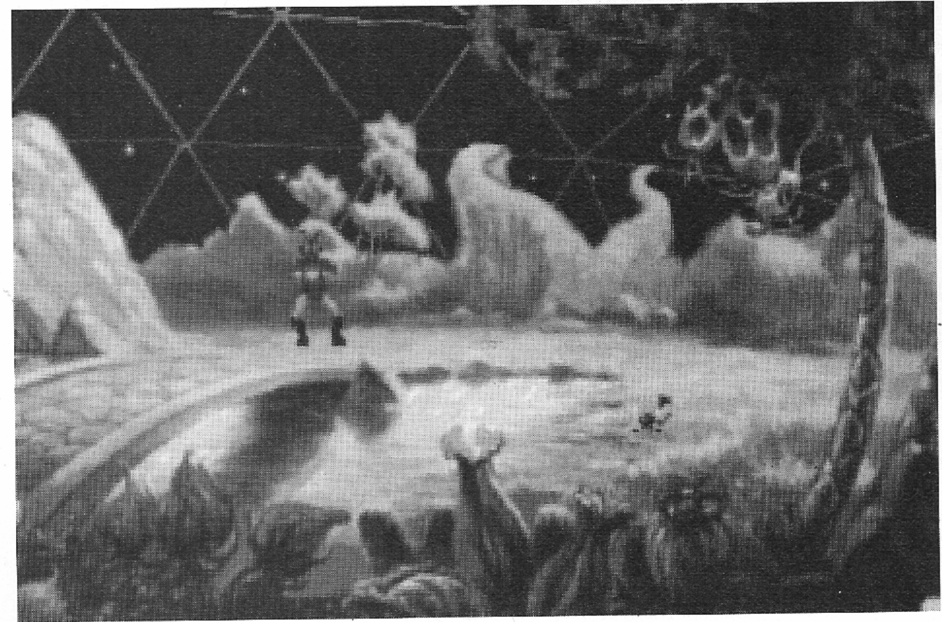
Weiß man genug, so geht es wieder zurück nach draußen, wo Roger schon von Cliffy erwartet wird. Nachdem Rogers 'anderes Ich' in der Mülltonne aufgespürt wurde, kann der Umwandlungsprozeß gestartet werden, und schon bald ist Roger wieder der Alte. Dank seiner Erfahrungen als Fliege ist Roger schnell in der Lage, aus der Visitenkarte des Space-Monkey-Händlers aus der Spacebar und dem *Hole Puncher* eine Keycard für das Laboratorium zu produzieren. Dort kann Roger durch Knopfdruck einen Behälter mit flüssigem Stickstoff organisieren – mehr ist nicht zu holen, also geht es nach einem Gespräch mit Cliffy zurück auf die Eureka.

Roger und Goliath

Dort gibt es eine große Überraschung: Spike hat aus den bisherigen Vorgängen seine Schlußfolgerungen gezogen und empfiehlt ein Verfahren, um Bea von der Pest der Pukoids zu heilen. Das Vertrauen in einen Facehugger ist nicht unbedingt groß, aber Experimente mit der aufgetauten (!) Beatrice zeigen, daß der Kleine doch nicht so ganz unrecht hat. Vielleicht könnte man die Chose auch auf die infizierte Besatzung der Goliath anwenden?

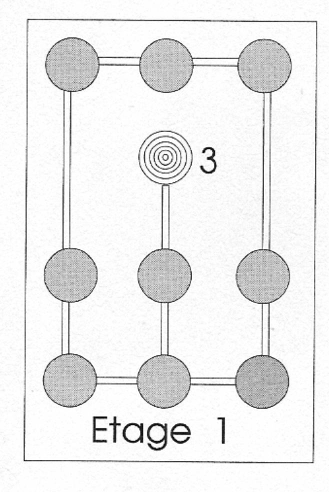
Einen Versuch ist es allemal wert, also läßt Roger seine Wissenschaftsoffizieuse in der näheren Umgebung nach Schiffen scannen, um bei irgendeinem Planeten fündig zu werden. Der Kurs dorthin ist schnell gesteckt, sobald das Ziel erreicht wird, erhält Cliffy die Order, das Schiff zu tarnen *('Cloak Ship')*. Nach einer kurzen Lagebesprechung im Teleporterraum weiß Roger genau, wo er mit dem *Escape Pod* andocken hat. Nochmals eine Flasche Sauerstoff organisiert, und schon kann Roger sein Wissen in die Tat umsetzen.

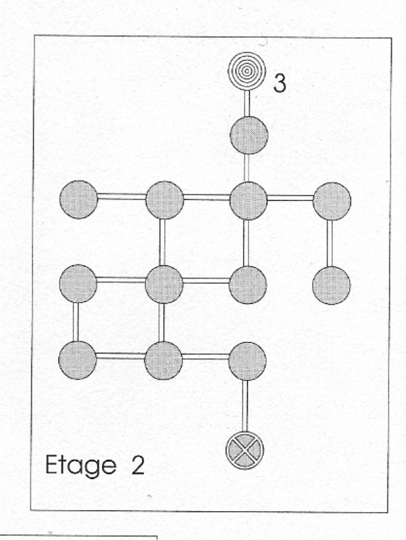
Sehr schnell hat er an der Goliath angedockt, die *Laser Torch* erledigt die weiteren Eintrittsformalitäten. In der Goliath ist zunächst etwas Geduld gefordert: Nachdem die Wache den Raum wieder verlassen hat, kann sich Roger bis zum Hauptcomputer durchschlagen, wo er die Verteilerkappe für den Warp-Antrieb einsetzen kann.

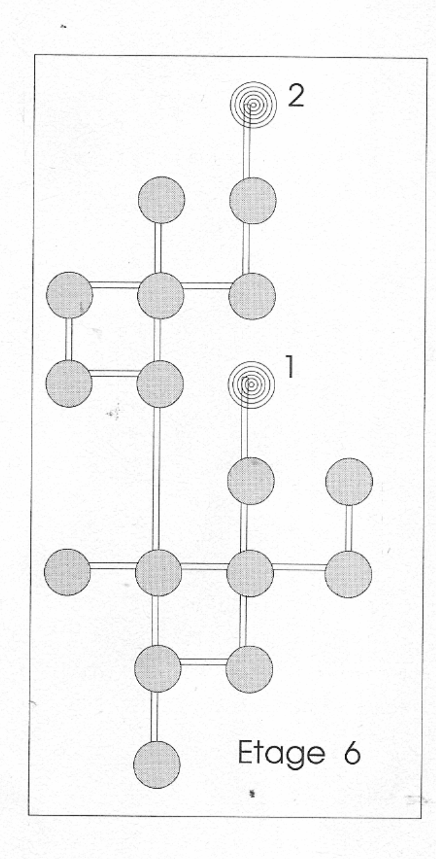


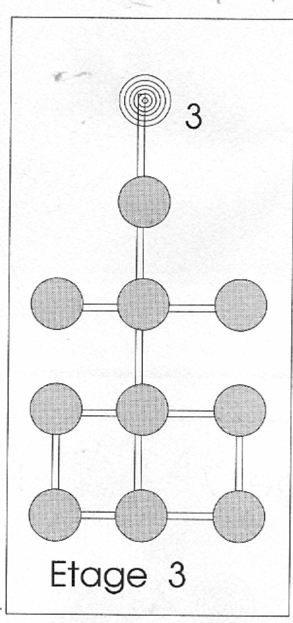
▲ **Fliegengestalt nach Teleporterunfall**

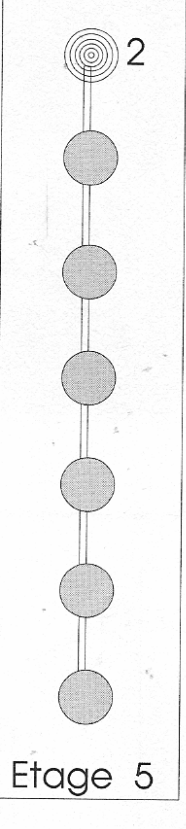
Lageplan der Goliath

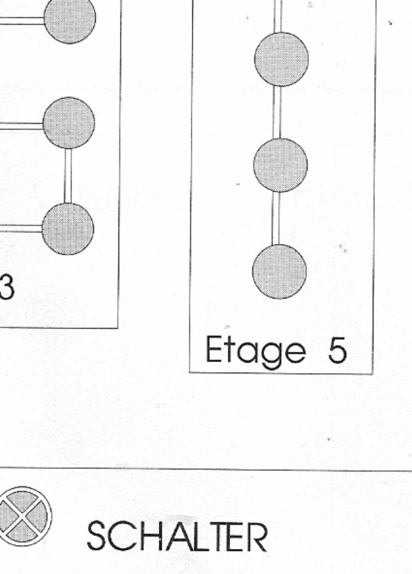


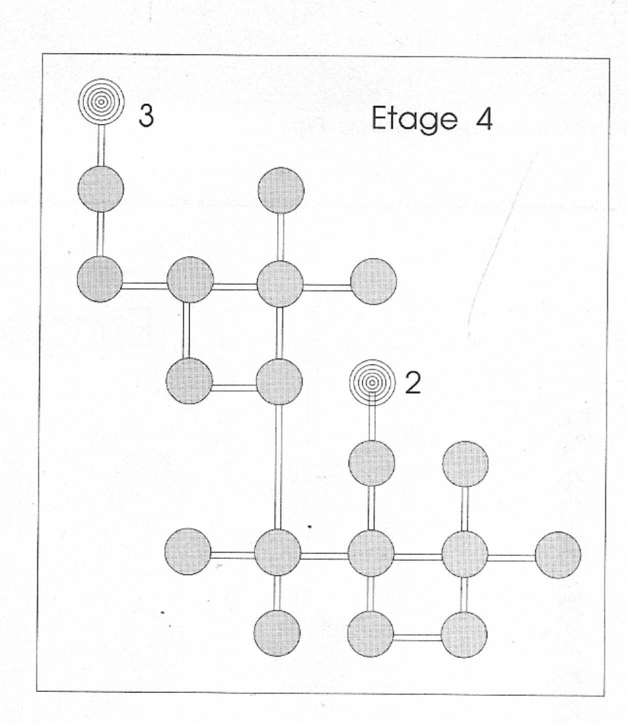


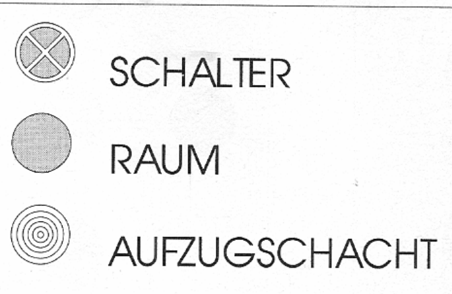








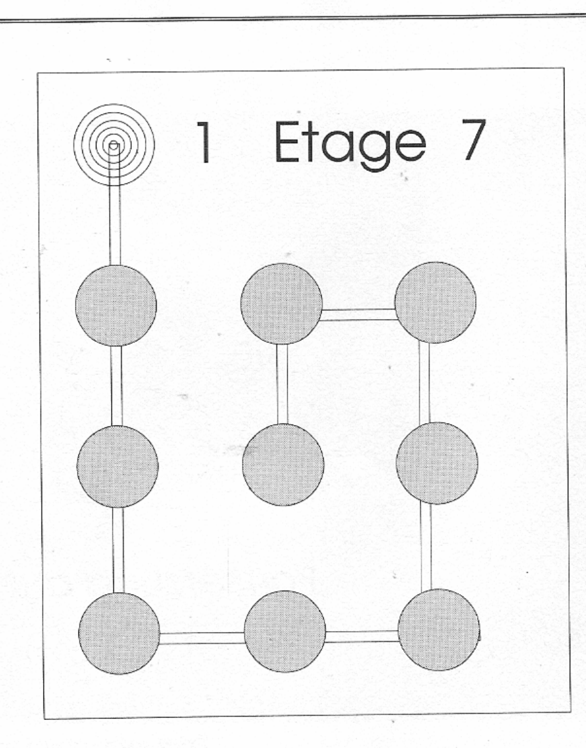


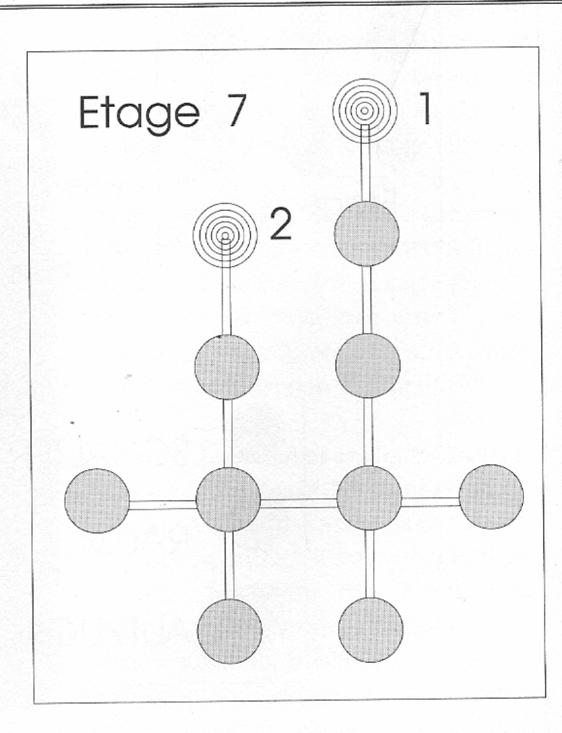


Fortsetzung auf Seite 48

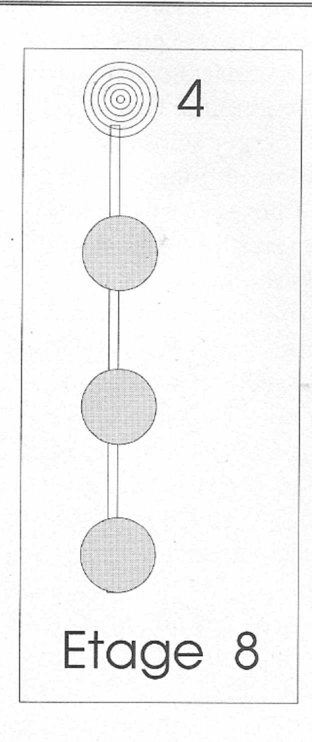
▲ Man nennt sie auch Space-Pigs

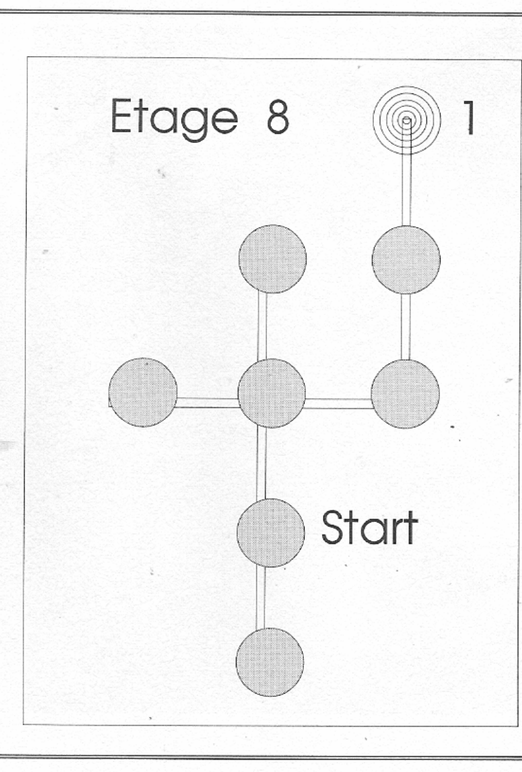
Fortsetzung von Seite 47

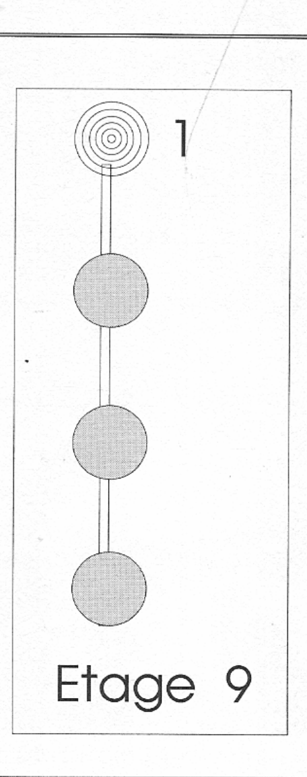


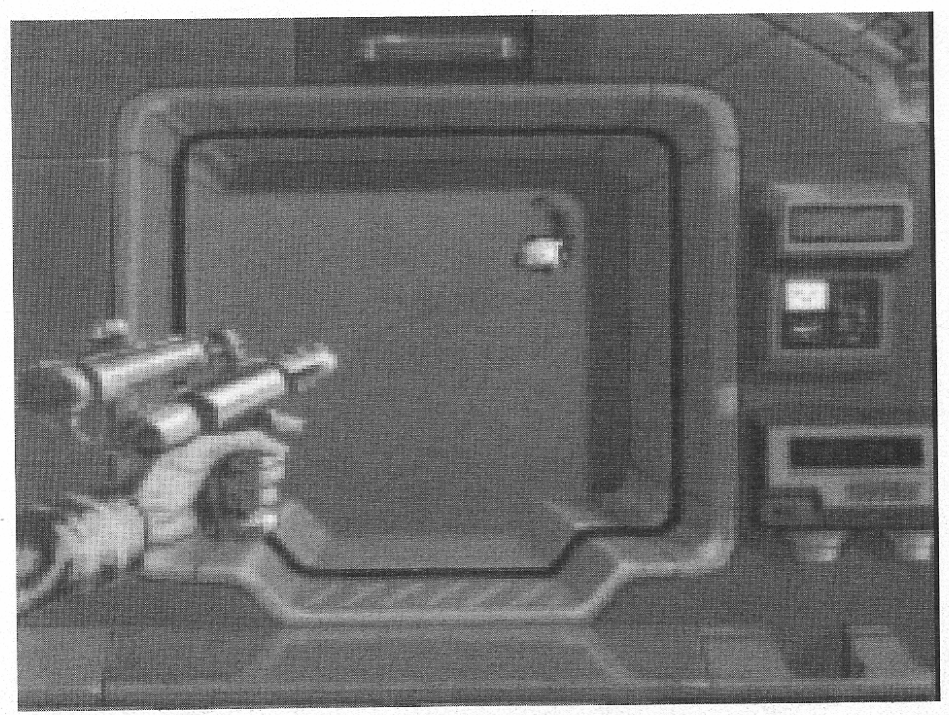


▲ *Da hält kein BH*









▲ *Öffnet jede Tür*

Nochmals eine Gedenkminute an die Götter der Geduld, und Roger findet sich in einem Gang in den unteren Stockwerken der Goliath wieder. Einziger Nachteil: Hier hüpfen ziemlich viele Pukoids herum. Doch mit etwas Geschick kann er eine Bodenplatte öffnen – und im Untergrund bewegt es sich wesentlich einfacher.

Schleimbeutel

Allerdings sollte Roger dabei nicht die Orientierung verlieren. Er startet in Level 8 der Goliath, sein weiterer Weg muß nach oben führen, sprich zu den Levels 6, 4 und 2. Die Übergänge zu den oberen Levels liefern Aufzugschächte, in denen Roger nach oben klettern muß; innerhalb der einzelnen Levels geht es nur in die vier Himmelsrichtungen. Am Ende von Level 2 findet Roger endlich den Schalter, mit dem die Schilde der Goliath abgeschaltet und weitere Aktionen eingeleitet werden können.

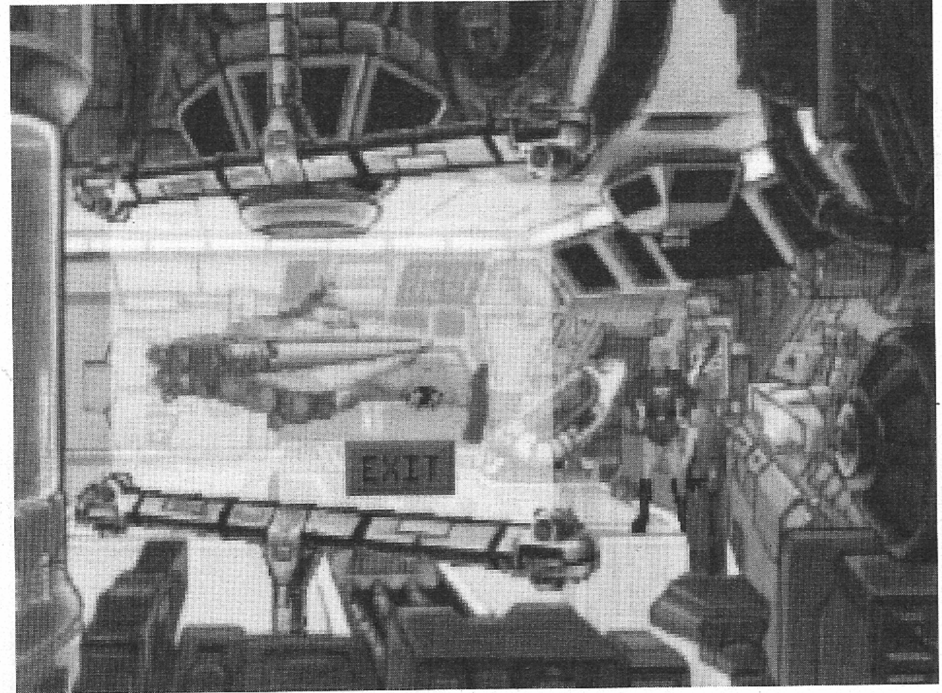
Die geschehen dann weitgehend selbständig, nur an einer Stelle muß Roger Cliffy noch ein Kommando geben, um die Besatzung der Goliath zu retten. Die ganze Besatzung? Nein, ein kleiner unbeugsamer Captain namens Quirk leistet als Oberbösewicht erbitterten Widerstand und möchte separat zur Strecke gebracht werden. Das kann er haben, und so läßt sich Roger nach der Rettung der Mannschaft der Goliath zunächst auf die Eureka zurückbeamen. Und während der Schleim-Quirk genüßlich an der Goliath nagt, eröffnet Roger per Kommando an Droole das Feuer auf den Schleimbeutel, der diese Ehrerbietung nur zögernd wahrnimmt.

Schluuuurp!

Schließlich flattert der Widerling doch in Richtung Eureka – und dank eines gut getimten Kommandos seitens Rogers direkt in das RRS der Eureka. Schluuurp, das war es. Oder auch nicht? Schleim-Quirk erweist sich als recht hartnäckig. Die einzige Lösung ist, die gute alte Eureka nebst Schleim im Tank per Selbstzerstörung zur Detonation zu bringen. Und hier erweist sich Cliffys 'Eieruhr' endlich als nützlich. Das Teil aktiviert und ab in den Teleporterraum. Dort noch schnell Bea und Spike aus ihren Behältnissen befreit, und dem Happy End sollte nichts mehr im Wege stehen.

Außer vielleicht einer durchgebrannten Sicherung. Aber die kann Roger im Service-Tunnel schnell auswechseln. Und der Rest ist Geschichte, von der Generationen der Sternenflotte noch singen werden – und wenn Roger nicht gestorben ist, dann fegt er noch heute. ■

Michael Anton

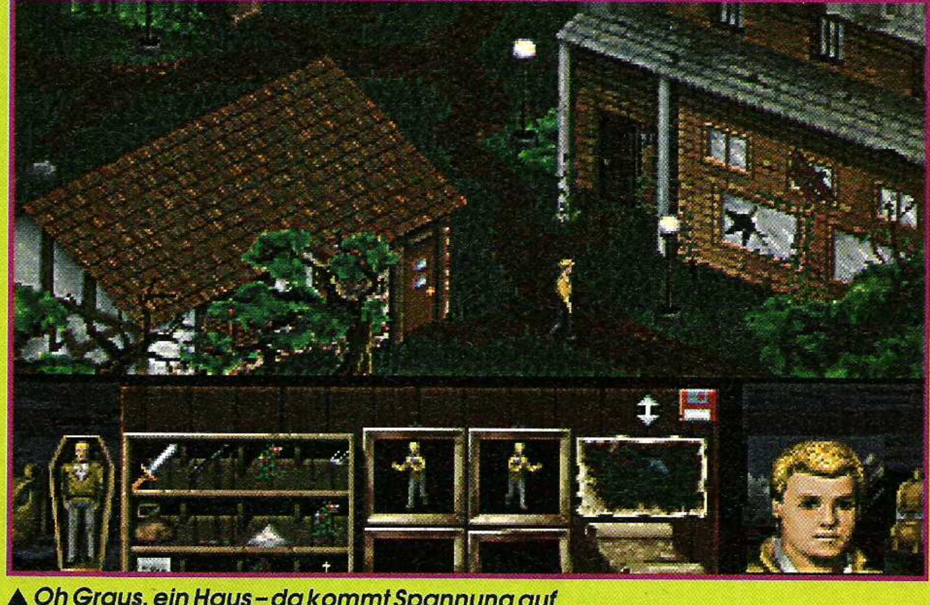


▲ *Diesen Monitor hätten wir alle gern*

Mit Holzpflock und Knoblauch

Bis(s) aufs Blut

In diesem Fantasy-Rollenspiel beherrschen dunkle Mächte das Land. Bevor Ihr den Oberblutsauger Lord Kairn für immer ins Jenseits schicken und die gefangene Deirdre befreien könnt, müßt Ihr knifflige Aufgaben lösen und höchste Gefahren bestehen.



▲ *Oh Graus, ein Haus – da kommt Spannung auf*

Veils of Darkness ist ein Rollenspiel mit nur einem Charakter. Wichtig in diesem Spiel ist, daß Ihr mit jedem redet und Euch Stichworte notiert, denn diese müssen an vielen anderen Stellen im Gespräch mit anderen Personen verwendet werden. Ohne diese Stichworte erhaltet Ihr keine weiteren Informationen und keine Gegenstände, die im weiteren Spielverlauf wichtig sind, sonst fressen Euch die fiesen Vampire. Während des Spiels solltet Ihr mit mindestens zwei Spielständen arbeiten, um dadurch zu verhindern, daß Ihr in ausweglosen Situationen das Spiel von neuem starten müßt.



▲ *Im Geheimraum: Bumms, da liegt er*

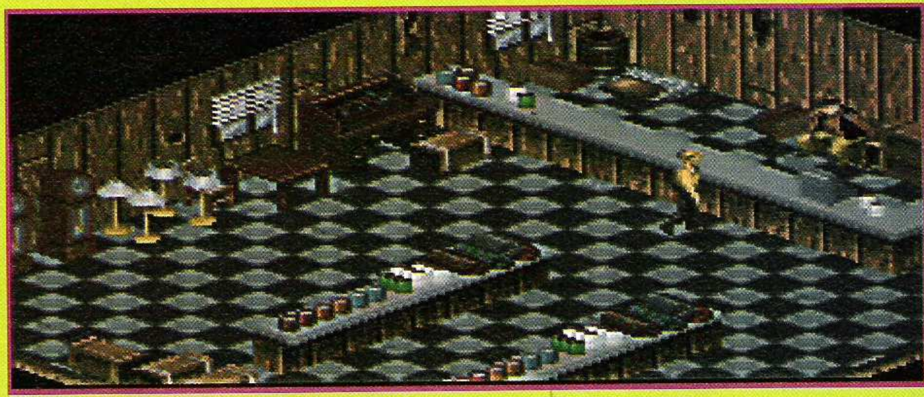


▲ *Folgen Sie bitte der Blutspur*

Beginn im Dorf 1

Eure erste Aufgabe besteht darin, für Kirill einen entliehenen Hammer wieder zu besorgen. Hierzu begebt Ihr Euch zum südlichsten Haus des Dorfes. Im südlichsten Raum dieses Hau-

ses befindet sich östlich davon ein Regal. Dieses schiebt Ihr zur Seite und findet daraufhin in dem freigelegten Geheimzimmer die Leiche Eduards und den Hammer. Ein paar Silberlinge sind ebenfalls zu finden. Der Stofffetzen, der neben der Blutspur liegt, sollte ebenfalls von Euch mitgenommen werden.



▲ *Überall die gleichen Bodenbeläge*

Hammerhart

Den gefundenen Hammer gebt Ihr danach Kirill und erhaltet von ihm die "Schriftrolle der Prophezeiung" und die Chronik des Tals. Sprecht Kirill auf Pipes (Pfeifen) an, und Ihr erhaltet von ihm eine Pipe (Pfeife). Nun begebt Ihr Euch in die Taverne des Dorfes (macht man immer wieder gern). Auf dem Weg dorthin trefft Ihr auf den Diener Kirills, Ivan, und luchst ihm dem Hammer wieder ab. Sprecht Ivan auch auf Coins an, Ihr erhaltet dann von ihm einen Sack voller Münzen.

In der Taverne angelangt, sprecht Ihr mit dem Schankwirt, der Euch ein Streichholz gibt. Danach verwickelt Ihr einen der Gäste in ein Gespräch und erfahrt von ihm, daß sich ein gewisser Boris schon seit längerer Zeit nicht hat sehen lassen. Unten rechts auf dem Bildschirm taucht nun eine Übersichtskarte auf, in der das Dorf und die Farm von Boris eingezeichnet sind. Neue Orte kommen immer dann hinzu, wenn von ihnen im Spielverlauf berichtet wird.

In einem heruntergekommenen Schuppen des Dorfes entdeckt Ihr ein Brecheisen. Im nahe angrenzenden Geschäft könnt Ihr eine Öllampe kaufen. Der Händler verkauft auch noch Nails (Nägel) und Tobacco (Tabak). Diese Sachen werden zwar erst gegen Ende des Spiels benötigt, doch Ihr solltet sie jetzt schon kaufen (oder wollt Ihr dafür meilenweit laufen). Im Obergeschoß des Geschäfts pflegt eine Mutter ihre kranke Tochter Natalia.

Catacombs

1: Sack mit Stärketrank und Heilungselixier
2: Fledermäuse
3: Eingang zu Kirills Keller
4: Tür läßt sich nur mit dem Catacomb Key öffnen. (Den Schlüssel entdeckt man im Obergeschoß der Taverne, nachdem man den Werwolf getötet hat.)
5: Jar (Krug – dient zur Herstellung des Heiltranks für das kranke Mädchen im Dorf 1)
6: Ledernes Säckchen mit 2 Münzen und einem Signet-Ring.
7: Fackel

Sinkhole Caverns

1: Ausgang
2: Fledermäuse
3: Pilze (man benötigt mindestens einen für den Endkampf)
4: Ein Säckchen, halbgefüllt mit Silberlingen

Wie die Tochter geheilt wird, erfahrt Ihr im weiteren Spielverlauf.

Im südwestlichen Gebäude wohnt ein Candlemaker (Kerzenmacher), der Euch später eine Kerze verkauft. Dessen Sohn besitzt eine Haarlocke Natalias, die Ihr ihm abnehmen müßt, sobald Ihr von der Zigeunerin die Zutaten des Heiltranks erfahren habt.

Bei der Apothekerin neben der Taverne könnt Ihr einen Zweig Fenchel kaufen oder auch gefundene und nicht benötigte Kräuter verkaufen. Im Hedge Maze (Heckenlabyrinth) findet Ihr Knoblauchknollen, die nur sie zu einer Knoblauch-Halskette verarbeiten kann.

Auf der Farm

Von Boris erfahrt Ihr, wo sich die Absturzstelle seines Flugzeugs befindet. Die genaue Lage seht Ihr auf der Übersichtskarte. Boris' Frau erzählt Euch, daß hinter dem Hof eine Scheune liegt. Boris' Frau ist übrigens eine Werwölfin, sie verwandelt sich jedoch erst in einen Werwolf, wenn Ihr "Werewolf" zu ihr sagt. Das solltet Ihr jedoch erst dann tun, wenn Ihr im Besitz der Pistole und der versilberten Kugeln seid!

In der Scheune findet Ihr eine Heugabel, die sich als hervorragende Waffe gegen Wölfe eignet.

Absturzstelle

Sind zwar Zustände wie in Sibirien, aber auch hier werdet Ihr wieder auf einige Wölfe treffen, die Ihr mit der Heugabel eliminieren solltet. Die Cowberries (Preiselbeeren), die Ihr findet, müßt Ihr unbedingt alle einsammeln. Den Mann, der in einen Baum verwandelt wurde, müßt Ihr mit der brennenden (Streichholz!) Laterne in Flammen aufgehen lassen. Die Asche nehmt Ihr zur Wiederbelebung mit.

Nun geht Ihr zurück ins Dorf und in die Taverne. Dort erfahrt Ihr etwas über einen irren Mönch, der in einem Kloster auf dem Gipfel eines Berges le-



▲ *Haben Sie Knoblauch?*



▲ *In der Kneipe des Grauens*



▲ *Wie paßt er wohl durch die Tür, fragen wir uns*



▲ *Die junge Dame holt Stöckchen und geht bei Fuß*

ben soll. Die genaue Lage wird Euch auf der Übersichtskarte angezeigt.

Kloster

Der Mönch verkauft heiliges Wasser zu je einem Silberling das Stück. Dieses heilige Wasser tötet einen kleinen Vampir. Das Segnen von Gegenständen (Silberschwert, Kerze) macht der Mönch umsonst. Das Wiederbeleben des verwandelten Mannes von der Absturzstelle kostet drei Silberlinge, und außerdem benötigt Ihr den Cup of Life (Lebensbecher, siehe Taverne).

Im Keller des Klosters entdeckt Ihr Crystal (Muate erklärt Euch die Funktion der Heilkristalle), Ceremoniaz Gothic Maze (die einzige Waffe, die Skelette vernichtet) und einen Mönch, der von einem Fluch befallen wurde. Diesen fragt Ihr nach einer Quill (Feder), welche Ihr dann auch prompt erhaltet.

Dorf 1

Ihr betretet kurz Kirills Haus und holt Euch von Deirdre ein rotes Halsband ab. Danach begebt Ihr Euch in die Taverne, wo Ihr den Aufenthaltsort einiger Zigeuner in Erfahrung bringt (Übersichtskarte!).

Wenn Ihr aus dem Zigeunerlager zurückgekehrt seid, begebt Ihr Euch zum Sohn des Kerzenmachers und holt von diesem die Locke Natalias.

In Eduards Haus öffnet Ihr mit dem Schlüssel, den Ihr von der Zigeunerin bekommen habt, die verschlossene Tür. Im Keller entdeckt Ihr drei Silberlinge und einen Geheimgang, der von einem Regal blockiert wird. Dies ist der Eingang zu den Catacombs.

Zigeunerlager

Hier müßt Ihr die Zigeunerin Maria nach Package (Paket) fragen. Ihr erhaltet dann von ihr den Schlüssel für die verschlossene Tür in Eduards Haus.

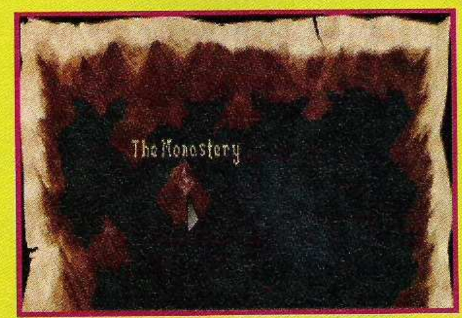
Die Zigeunerin Carmen heilt unentgeltlich Verletzte. Für die Herstellung eines Heiltrunks für das kranke Kind im Dorf benötigt sie folgende Zutaten: Seeds of Fennel (Fenchelsamen), Leaves of Betonie (Betonienblätter) und Lock of Hair (Haarlocke).

Der Holzschnitzer Carolus fertigt Euch aus dem Ast einer Eberesche, den Ihr im Wald findet, eine Waffe an – Rowan Wood.

Dorf 1

Nachdem Ihr die Catacombs durchquert habt, findet Ihr Euch schließlich in Kirills Weinkeller wieder. Schatz: 4 Silberlinge, Wine Cellar Key, Fine Wine (Bottle).

Die Weinflasche bringt Ihr zu Seth, dem Wirt der Taverne. Ihr dürft Euch dafür den Cup of Life ausborgen, der



▲ *Patentgefaltete Navigationshilfe*

Crazy Franks Caverns

1: Ausgang
2: Vampire (töten mit heiligem Wasser)
3: Ledernes Säckchen mit zwei Flaschen heiligem Wasser
4: Heiltrank
5: Die Tür läßt sich nur mit dem Pry Bar (Brecheisen) öffnen
6: Agrippa, Book of Evil (Buch des Bösen), sollte man erst ansprechen, wenn man im Besitz des Schlüssels ist, der seine Ketten löst. Ansonsten wird man mit einem Höllenfluch belegt, und kein NPC will mehr mit dem Helden sprechen. (Den Schlüssel und ein Buch "Dismissals of Evil Vol. III, welches den Fluch aufhebt, findet man in Lord Kairns Festung.) Nachdem das Buch befreit wurde, verrät es dem Helden den wahren Namen Lord Kairns. (Der Name ändert sich von Spiel zu Spiel, deshalb unbedingt notieren!)



▲ *Wir treffen Al Bundy in seinem Wohnzimmer. Wo ist der Fernseher???*

benötigt wird, um den verwandelten Mann wiederzubeleben.

Kloster

Ihr besitzt nun alle Gegenstände, um den verfluchten, verbrannten Mann wiederbeleben zu lassen.

Der Wiederauferstandene erzählt Euch, daß sein Eiserner Vogel von lebenden Toten in den Sumpf verschleppt wurde (Übersichtskarte!). Dafür, daß er den Cup of Life wieder hergibt ("Cup" eingeben), verlangt der Mönch drei Silberlinge. Den Becher müßt Ihr dann wieder bei Seth, dem Wirt der Taverne, abgeben.



▲ Schneiden gut ab, die neuen Küchenmesser!

Sumpf

Dort findet Ihr eine Machete, eine Pistole, ein Seil, einen Rucksack und ein Feuerzeug. Das Seil müßt Ihr in die rechte oder die linke Hand nehmen und an einem Baum, in dem sich ein riesiges Loch befindet, festbinden, um in die Sinkhole Caverns hinabzusteigen.

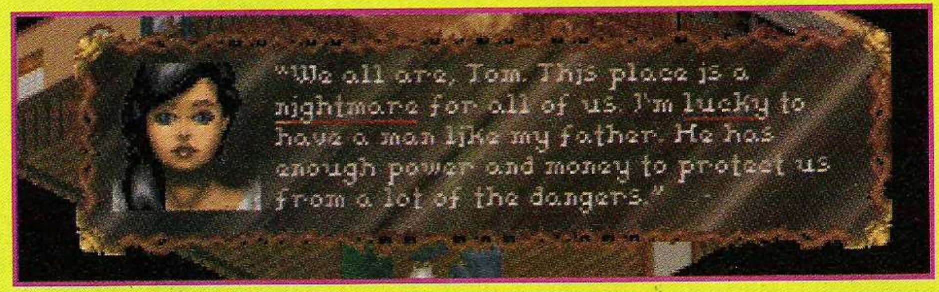


◀ Vorher

Nachher ▶

"Ein Fall für die Avon-Beraterin"





▲ Achtung, jetzt nichts Schlechtes über Werwölfe sagen

Dorf

In der Taverne gebt Ihr den Cup of Life ab. Danach lauscht Ihr einem Gespräch der Gäste und erfahrt, daß es im Nordosten ein weiteres Dorf geben soll (Übersichtskarte!).

Dorf 2

Zunächst besucht Ihr den Bürgermeister, der einen Springbrunnen vor dem Haus hat. Der Bürgermeister gibt Euch zwei Aufträge: Einen Werwolf zur Strecke zu bringen und Beweise für die Unschuld des gehängten Ambrose herbeizuschaffen, der angeblich Eduard ermordet hat.

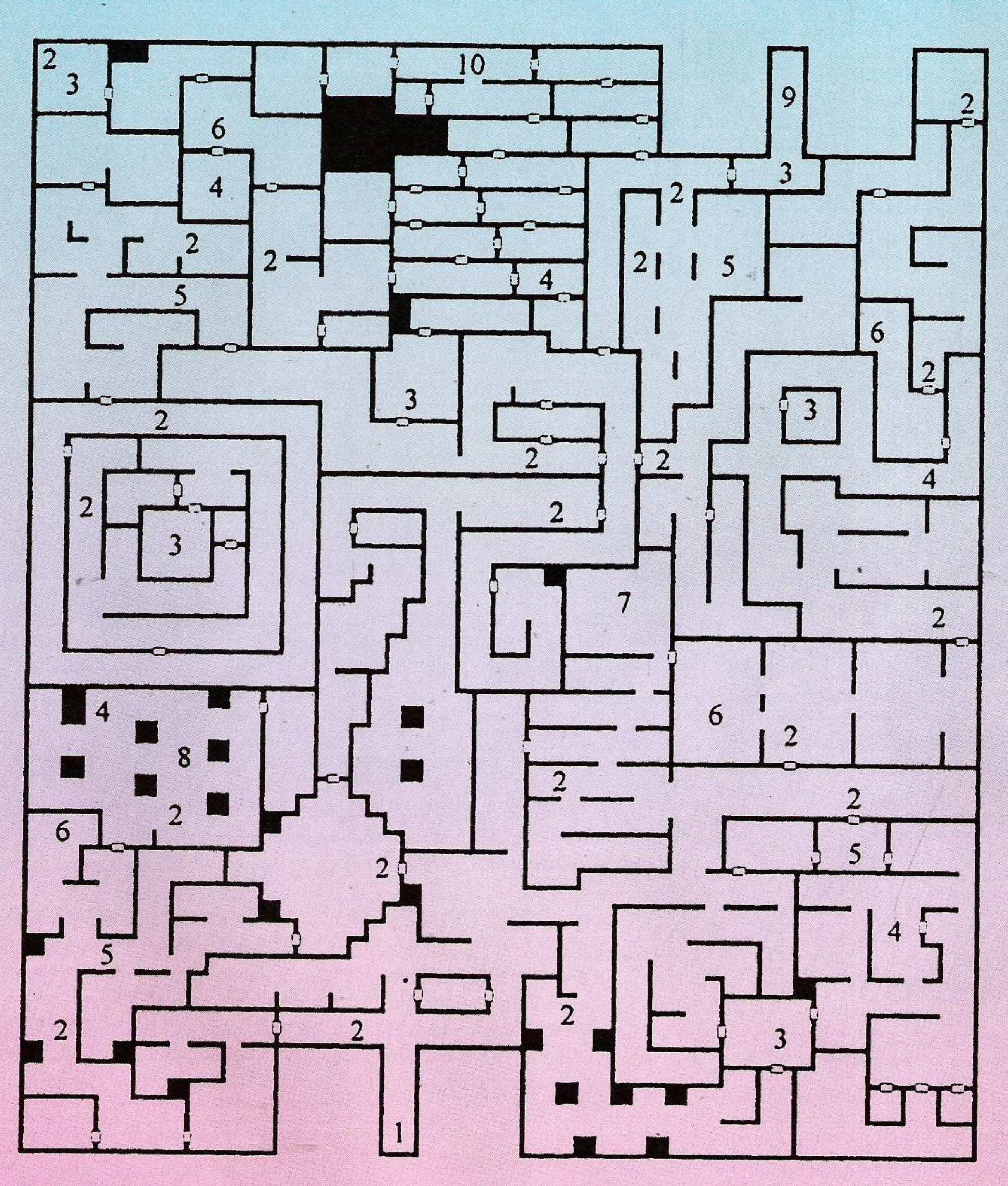
Der erste Auftrag ist schnell erledigt: Ihr laßt Euch in der Silberschmiede des Dorfes Silberkugeln anfertigen. Dazu müßt Ihr "Bullets" (Kugeln) zum Schmied sagen. Dann geht Ihr zur Farm, sagt "Werewolf" zu Boris' Frau und schießt. Danach kehrt Ihr zum Dorf zurück und laßt Euch vom Bürgermeister die dafür versprochene Belohnung geben.

Die Ausführung des zweiten Auftrags ist wesentlich komplizierter. Die Indizien für die Unschuld von Ambrose findet Ihr bei und in Kregorhs Haus, dem südlichsten Haus im Dorf: ein Bündel Petersilie (Parsley Branch) – damit dies als Beweisstück akzeptiert wird, muß es erst von der Apothekerin untersucht werden (Ihr müßt "Parsley" zu ihr sagen), Empty Wine Bottle (leere Weinflasche – wird vom Magistrat sofort als Beweisstück akzeptiert) – Torn Shirt (zerrissenes Hemd – der Stoffetzen aus Dorf 1 paßt dazu). Die Schaufel solltet Ihr ebenfalls mitnehmen, Ihr braucht sie auf dem Friedhof.

Nach einem kurzen Gespräch mit Kregorh wißt Ihr, wo sich der Friedhof befindet (Übersichtskarte!). Ihr bringt nun alle Beweisstücke zum Bürgermeister, der seinen Fehler einsieht und Kregorh aufhängen läßt.

Kregorh versperrt Euch nun nicht länger den Weg zu den Kellerräumen,

Hedge Maze



1: Ausgang
2: Grünes Zangenmonster (Machete)
3: Knoblauch
4: Carline Thistle (Eberwurz – gegen Vergiftung)
5: Comfrey Plant (Schwarzwurz)
6: Nasturtium (Kapuzinerkresse – gegen Schwäche)
7: Säckchen mit zwei Stärketränken
8: Zwei Heiltränke und ein leeres Säckchen
9: Eingang zum Haus von Mischa the Mad (siehe "The Mansion")
10: Kristall (steigert die Vitalität des Charakters)

wo Silberlinge und das Book of Souls (Buch der Seelen) liegen.

Andrei

Ihr begebt Euch nun zu Christiana, nördlich von Kregorhs Haus, und sagt zu ihr einen Namen, den Ihr im Book of Souls gefunden habt: Andrei. Christiana erwacht daraufhin aus ihrer Trance und berichtet Euch, daß ihr Geliebter, Andrei, der Sohn von Kirill, von seinem Vater und Kairn in einen Zombie verwandelt wurde. Sie bittet Euch, dem grausamen Spuk ein Ende zu bereiten.

Andrei wird im Obergeschoß von Kirills Haus gefangengehalten. Den Schlüssel erhaltet Ihr, wenn Ihr Kirill mit dem Namen seines Sohnes konfrontiert. Den Zombie könnt Ihr allerdings nur mit einem Silberschwert vernichten. Deshalb sucht Ihr als nächstes den Silberschmied auf. Bei ihm könnt Ihr Euch ein silbernes Schwert für 15 Silberlinge und silberne Kugeln für zwei Silberlinge anfertigen lassen. Außerdem gießt er Euch für acht Silberlinge eine silberne Glocke.

Der erste Schritt sollte das Versilbern der Kugeln sein, damit Ihr den Werwolf töten und schnell die Belohnung kassieren könnt. Ist das erledigt, könnt Ihr Euch das Silberschwert schmieden lassen, um den Zombie Andrei zu vernichten. Zuvor müßt Ihr jedoch "Andrei" zu Kirill sagen, um von ihm den Zimmerschlüssel zu bekommen. In der Tasche des Zombies Andrei findet Ihr übrigens einen Diamanten.

Constantine

Den Historiker Constantine, er wohnt im Nordosten, müßt Ihr nach Betony (Betonie) fragen. Er verrät Euch dann, daß er auf dem Friedhof ein paar Betonien für seine Mutter gepflückt hat. Außerdem weiß er viel über den Grafen Nikolei und dessen Söhne, von denen nur Kairn, der Dark Lord, überlebt hat. Constantine verkauft für zwei Silberlinge einen Talisman, den man bei der Hexe auf "Crossroads" auf seine Wirkung hin überprüfen lassen kann (Übersichtskarte!). Wenn Ihr Euch nach den anderen Söhnen Nikoleis erkundigt habt, findet Ihr auf der Übersichtskarte zwei weitere Orte: Den "Dunklen Wald" und den See "Schwarzwasser".



▲ *Platz! Äh, Kusch! Äh, Sitz! Äh, ...*

Crossroads

Dort sprecht Ihr mit Ambroses Geist und erhaltet von ihm den Schlüssel für die verschlossene Bibliothek im Kellergeschoß des Klosters. Ihr geht in die Bibliothek und holt das Book of Etheric Rites (Buch der ätherischen Rituale).

Bei der Hexe laßt Ihr den Talisman untersuchen, der Euch etwas gegen die physischen Attacken Eurer Gegner schützt. Außerdem verspricht sie Euch, eine Gravur in ein Elfenbeinhorn zu schnitzen, wenn Ihr den Geist ihres Großvaters von seinem Fluch befreit.

Dorf 1

Ihr geht zur Apothekerin, verkauft ihr zwei Mushrooms (Pilze) und bekommt dafür zwei Silberlinge. Dann eilt Ihr zum Kerzenmacher und kauft zwei Kerzen. In der Taverne lauscht Ihr wieder den Gesprächen der Gäste.

Im Obergeschoß der Taverne entdeckt Ihr die grausam verstümmelte Leiche des Musikers und seine Habseligkeiten: Einen Sack mit vier Silberlingen, einen Catacomb Key und eine zerfetzte Violine.

Im Zimmer nahe der Treppe könnt Ihr Euch mit Matthias unterhalten, der Euch den ausgeschlagenen Zahn des "Crazy Frank" für einen Silberling verkauft.

Mit dem Catacomb Key eilt Ihr in die Catacombs, öffnet damit die verschlossene Tür und sammelt alle Gegenstände ein. Danach macht Ihr einen kurzen Abstecher in den dunklen Wald, um einige Münzen einzusammeln. Um dorthin zu gelangen, müßt Ihr einmal östlich und einmal südlich gehen. Dann begebt Ihr Euch zur Zigeunerin Maria, von der Ihr Euch aus einer Kerze und Crazy Franks Zahn eine Voodoo-Puppe



◀ *Jung und dynamisch – der blonde Held*

anfertigen laßt. Als nächstes geht Ihr wieder ins Kloster, wo der Mönch Euch das Silberschwert und die zweite Kerze segnet. Vor der nächsten Anlaufstation, dem Friedhof, schaut Ihr kurz bei dem Silberschmied in Dorf 2 vorbei, und kauft eine silberne Glocke.

Friedhof

Als erstes schickt Ihr die beiden Skelette zur ewigen Ruhe. Dann packt Ihr die Betony in Euren Rucksack, nehmt die Schaufel in beide Hände und legt das Grab Vladimirs frei. Ihr findet ein Säckchen mit drei Silberlingen und einen langen eisernen Dorn.

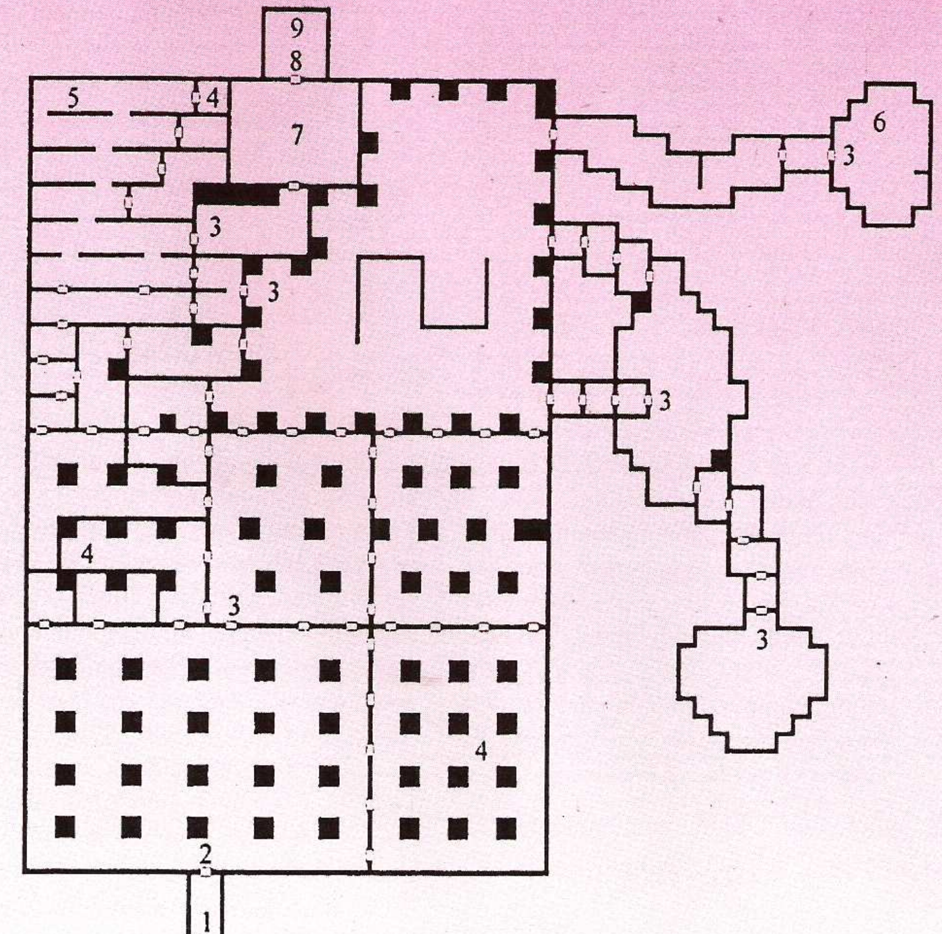
Um den Geist vor dem Eingang zum Mausoleum zu vertreiben, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen:

1. Kerze mit Feuerzeug anzünden
2. Deirdres Halsbinde mit der Glocke verknüpfen
3. Mit dem eisernen Dorn die Glocke schlagen

Wenn Ihr den Geist vertrieben habt, reist Ihr schnell zum Zigeunerlager, wo Euch Carmen den Heiltrank für das kranke Kind braut, den Ihr dem Kind dann bringt. Schon wieder hat sich dadurch ein Teil der Prophezeiung erfüllt. Ihr bekommt als Dank dafür eine goldene Nadel von der Mutter des Kindes.

Den Geist des Vaters trefft Ihr auf dem Friedhof. Er gibt Euch den Attic

Mausoleum Inner Chambers



1: Ausgang
2: Skelette
3: Zombies
4: Heiltrank
5: Sack mit 2 Heiltränken und einem Kristall
6: Fackel
7: Um die Seelen aus den magischen Fesselfeldern zu befreien, muß man folgende Gegenstände mit sich führen:
Hunting Cap (Jagdmütze)
Decorative Dagger (Schmuckdolch)
Old Coin (Alte Münze – siehe Dorf 2)
Violin (siehe Dorf 1 /Taverne)
Gold Quill (Goldene Schreibfeder – siehe Kloster)
Rapier (siehe Herrensitz)
Signet Ring (Siegelring)
Diamond (Diamant – überreicht man der Seele von Lord Nikolei, er löst die magischen Fesseln und öffnet den Durchgang nach Punkt 8)
8: Magic Box (benötigt man für den Endkampf)
9: Sack (Münzen, Stärke- und Heiltränke)

Key (Schlüssel für das Dachzimmer) und erwähnt das Hedge Maze (Hekkenlabyrinth, Übersichtskarte!)

Dunkler Wald

Im südlichen Teil des Waldes trefft Ihr auf die Schatten, die Ihr nur mit einer brennenden Fackel vernichten könnt. Außerdem entdeckt Ihr hier auch das Elfenbeinhorn, das Ihr bei der Hexe gravieren lassen müßt, um es schließlich am Salzwasser-See benutzen zu können.

Danach durchforscht Ihr den Wald weiter in nördlicher Richtung, bis Ihr auf den Rowan Branch stoßt. Ihr müßt dann kurz zum Zigeunerlager gehen und den Ast in einen Rowan Staff (Ebereschenstab) umarbeiten lassen. Die Blumen, die Ihr im Wald findet, haben übrigens folgende Heilwirkungen: Nasturtium (Kapuzinerkresse) heilt Schwäche, Carlime Thistle (Eberwurz) heilt Vergiftung, Motherwort Plant (Leinkraut) heilt Krankheit.

Die Will-o-Wisps (Irrlichter), mit denen Ihr im Nordwesten unfreiwillig Bekanntschaft macht, lassen sich nur mit dem Rowan Staff töten. Und ganz nördlich trefft Ihr auf Geister, die Ihr nur mit einem gesegneten Silberschwert töten könnt.

Östlich der Geister haust eine Banshee, von der Ihr sofort liquidiert werdet, wenn Ihr nicht Constantines Talisman um den Hals tragt. In einer Hütte nördlich der Banshee entdeckt Ihr einen Jagdhut, den Ihr unbedingt mitnehmen solltet.

Die nächste Station ist Frank's House, wo Ihr Euch acht Krüge mit Heilwasser besorgen müßt.

Frank's House

Um Franks Geheimnis zu erfahren, müßt Ihr die Voodoo-Puppe in die eine und die goldene Nadel in die andere Hand nehmen und ihn ansprechen. Die Höhle erscheint dann auf der Übersichtskarte unter dem Heckenlabyrinth. Anschließend macht Ihr einen Zwischenstop bei der Hexe (Crossroads), wo Ihr das Horn gravieren laßt, und bei der Apothekerin, der Ihr einige überschüssige Pflanzen verkauft.

Schwarzwasser See

Hier müßt Ihr alle Will-o-Wisps eliminieren und sämtliche Kräuter einsammeln. Dann ruft Ihr mit Hilfe des Elfenbeinhorns den Fährmann herbei, der Euch zu einer Insel hinüberfährt. Dort entdeckt Ihr einige Kräuter, Münzen und einen Decorative Dagger (Schmuckdolch).

Als nächstes stattet Ihr Crazy Frank's Caverns einen Besuch ab. Danach geht es weiter in die Hedge Maze, über die Ihr schließlich zu The Mansion (Herrensitz) gelangt.



▲ *Hier sieht's ja aus wie im Schweinestall*

The Mansion

Im Haus findet Ihr das Book of Temporal Incantations, das unnatürliches Altern heilt, und ein Rapier, wenn Ihr das kranke Kind geheilt habt und auf dem Friedhof gewesen seid. Der Hausherr Mischa tauscht ein Heiliges Kreuz gegen einen Tabaksbeutel, den Ihr beim Händler in Dorf 1 kaufen könnt.

Dann geht's zurück zum Friedhof, wo Ihr das Mausoleum aufsuchen müßt. Danach betretet Ihr Kairns Festung. Ihr müßt Euch allerdings vorher bei der Apothekerin eine Knoblauchkette anfertigen lassen, indem Ihr "Garlic" (Knoblauch) zu ihr sagt.

Kairns Festung

Als erstes vernichtet Ihr die Skelette, um in den Besitz des Gatehouse Key zu gelangen. Durch das große Tor kommt Ihr in einen Innenhof, von dem aus neun Türen zu den äußeren Räumen der Festung führen. Wenn Ihr durch die linke, hintere Tür geht, kommt Ihr in eine kleine Durchgangskammer. Der Glasschrank läßt sich zur Seite schieben und legt eine Geheimtür frei. Doch zunächst geht Ihr durch die andere Tür und die Wendeltreppe hinauf ins dritte Stockwerk, um das Buch Dismissals of Evil, Vol. III, zu holen. Dieses hebt den Fluch des Agrippa (Crazy Frank's Cavern) auf.

Danach erst geht es durch die Geheimtür. Ihr lauft die Wendeltreppe hinab, schiebt eine Kommode vor einer weiteren Geheimtür weg und durchquert einige Türen, bis Ihr schließlich im Allerheiligsten des Lord Kairn landet.

Die gefangene Deirdre könnt Ihr leider noch nicht befreien. Aber mit einem Hammer und ein paar Nägeln könnt Ihr Lord Kairns Sarg zunageln. Dann nehmt Ihr den Huge Iron Key (riesiger Eisenschlüssel) an Euch und macht einen kurzen Abstecher zu Agrippa (Crazy Frank's Cavern).

Wenn Ihr von Agrippa zurückgekehrt seid, geht Ihr im Innenhof durch die rechte hintere Tür und nehmt die Wendeltreppe hinauf zum zweiten Stockwerk. Dort bereitet Ihr Euch auf den Endkampf vor.

Showdown

Ihr hängt Euch die Knoblauchkette um den Hals und verzehrt einen Pilz, um dem hypnotischen Blick des Lord Kairn zu entgehen. Nach dem Angriff des Oberblutsaugers geht Ihr dann selbst zum Angriff über. Ihr schleudert die Heilwasserflasche, öffnet die Magische Box und redet den Lord mit seinem wahren Namen an. Der Lord flieht, um sich in seinem Sarg wieder zu stärken, Ihr aber lauft auch zum geheimen Zimmer des Lords, brecht eine Rückenlehne entzwei und jagt ihm einen Teil davon mitten ins Herz.

Danach seht Ihr die Schlußgrafik und habt es geschafft! ❑

Richard Berry

Prophecy of the Shadow

Von einem, der auszog, das Zaubern zu lernen

Angefangen habe ich als Lehrling bei Larkin, aber von der Zauberei sah ich dort wenig. Kaum ein Wunder, denn der Regent Cam Tethe hatte jegliche Magie im Lande Ylowinn verboten. Gelegentlich wurde mein Lehrmeister zu kranken Bewohnern der Insel Bannerwick gerufen – doch wenn er dort seine Kunst praktizierte, sah das niemand. Eigentlich ein ruhiges Leben...

Und plötzlich wurde dieses Leben jäh unterbrochen, von einem Dolch, den ein Unbekannter vor unserer Tür auf Larkin warf! Mein Meister konnte mir noch auftragen, seinen Freund Berrin zu suchen und den Text der "Prophecy" zu holen. Dann blieb mir nur noch übrig, meinen alten Lehrmeister und Freund zu begraben.

Den Schlüssel zur Haustür hatte mein Meister vor der Tür verloren. Berrin wohnte in einem kleinen Haus im Südwesten der Insel. Aber er traute mir nicht recht, gab mir trotzdem den Schlüssel zu Larkins Arbeitszimmer. Zum Glück hatte ich beobachtet, daß Larkin vor jedem Krankenbesuch hinter dem Haus, nördlich des Feldes verschwand.

Dort tat sich eine Falltür auf, die tatsächlich zu einem Raum führte – leider gesichert durch einen Feuerzauber, der mir übel das Fell versengte!

Auf dem Weg nach Bannerwick

In diesem Arbeitszimmer lagen Larkins Zauberbuch und ein "Catalyst" aus Blei. Als ich diesen Gegenstand hielt ("In use") und den "Curare"-Spruch benutzte, konnte ich die Brandverletzung heilen! Aber das kostete magische Energie – und davon hatte ich als Anfänger noch nicht viel. Ein paar Silbermünzen steckte ich noch ein, dann machte ich mich auf den Weg nach Bannerwick.

In der Herberge konnte ich mit kleinen Hilfsarbeiten zusätzliches Geld verdienen, um davon Vorräte ("Food") für die Erkundung des Waldes und Fackeln ("Torches") für dunkle Gegenden zu kaufen. Da sich keine Fackel selbst anzündet, erstand ich auch noch einen Feuerstein und Stahl ("Flint and Steel", anklicken zum Fackeln-Zünden!).

Hatte ich mehr als 100 Silberstücke verdient, wollte der Wirt mir keine Arbeit mehr geben – also kaufte ich einige kleinere Objekte und verkaufte sie später wieder (zum halben Preis!), um mir ein Rapier zu leisten. Nur mit einem Dolch bewaffnet wollte ich nicht auf Abenteuersuche gehen!

Außerdem suchte der Sheriff nach mir. Er nahm an, daß ich Larkin auf dem Gewissen hatte! Zum Glück wußte er nicht, wie ich aussah, da ich doch den Ort fast nie zu Gesicht bekommen hatte. Aus vielen Gesprächen mit Dorfbewohnern (Anmerkung: Stets alle Möglichkeiten für Gespräche ausnutzen!) hörte ich von Banditen im Wald und beschloß, dort nach dem wirklichen Mörder zu suchen.

Im Wald, da sind die Räuber

Auf dem Weg zur Banditenhöhle mußte ich mit mehreren Räubern kämpfen, die sofort wild angriffen – mit dem Rapier aus dem Laden war ihnen aber nicht allzu schwer beizukommen. Nach den Kämpfen konnte ich mit meinen bescheidenen Zauberkräften und gelegentlichen Rastpausen in der Herberge die schlimmsten Wunden heilen. Das "Lodging" für 15 Silberstücke ergab natürlich mehr Energie als eine Übernachtung im Freien, klar. Doch das Banditenlager blieb mir zunächst versperrt – die wollten doch tatsächlich ein Kennwort ("Password") wissen. Komische Räuber!

Natürlich mußte Robin, der Anführer der Räuber, dieses Passwort kennen. Aber der saß zur Zeit im Gefängnis von Bannerwick! Also vor der Räuberhöhle mit "Memoria" ein Teleport-Ziel festgelegt und zurück zum Dorf. Robin rückte jedoch erst mit dem Kennwort heraus, als ich ihm eine Flasche sündhaft teuren "Zinfandel" aus dem "Pawn Shop" mitgebracht hatte.

Wenn Alkohol die Zunge löst

Direkt verriet er es jedoch nicht, aus seiner vom Alkohol beeinflußten Bemerkung "Passwort – Du hast es mir gerade gegeben!" konnte ich jedoch auf das richtige Wort schließen *(Anmerkung: die zweitgrößte Schwierigkeit in PRO war, die Schrift, in der "Zinfandel" auf dem Bildschirm erschien, als "Z"-"i"... zu deuten!)*. Und der "Repetere"-Zauber funktionierte tatsächlich und trug mich direkt vor die Räuberhöhle!

Die zwei Banditen im Haus merkten natürlich, daß ich nicht zu ihnen gehörte. Nach dem gewonnenen Kampf bot sich ein Heiltrank an, die Kräfte wieder aufzufrischen, danach eine Rast. Aber wo waren die restlichen Räuber? Die Lösung dieses Rätsels bot der alte Teppich in der Nordwestecke des Hauses, der eine Falltür verbarg! Im Keller konnte ich nach und nach sechs Banditen (Anmerkung: nach Kampf heilen, eventuell nach oben zurück, rasten!) und einen "Mage Hunter" überwältigen, einen der Kopfgeldjäger, die Cam Tethe auf die Magier angesetzt hatte. Bei ihm fand ich das Todesurteil für Larkin, in dem auch darauf hingewiesen wurde, den Lehrling – also MICH – als den Schuldigen hinzustellen! Die Beute im Keller war nicht sehr reich, aber in einem Buch über Pasteten (!) fand ich eine Beschreibung, die auf einen Schatz hindeutete.

Das Mordkomplott wird aufgedeckt

Dem Sheriff zeigte ich das Dokument, aber gegen Cam Tethe, den Regenten, konnte er nichts ausrichten – also blieb nur ich selber, um den Verantwortlichen für Larkins Tod zur Rechenschaft zu ziehen.

Auch Berrin konnte ich mit dem Papier von meiner Unschuld überzeugen. Er gab mir eine Schriftrolle ("Vellum Scroll") und trug mir auf, diese der Magiergilde auf dem Festland zu überbringen. Doch wie? Die Fähre nach Glade war außer Betrieb.

Aber in den Notizen Larkins hatte ich einen Hinweis auf Larf und uralte "Translokatoren" gefunden. Was lag also näher, als die Ruinen von Larfs Turm im Osten der Insel zu untersuchen? Um das Gespenst auf dem Friedhof machte ich dabei einen weiten Bogen, wußte ich doch nicht, wie ich ein solches Wesen im Kampf hätte besiegen können.

Zutritt zu den Kellergeschossen von Larfs Turm fand ich mit Hilfe des Seils, das ich in der Räuberhöhle gefunden hatte. Drinnen war es – wie in einem Keller üblich – dunkel. Meine mitgebrachten Fackeln brachten aber Licht, gerade genug, um den ersten anstürmenden Zombie zu erkennen! Insgesamt sechs dieser widerlichen Untoten machten die Keller unsicher. Der letzte davon war besonders stark, hatte er doch offenbar Larf selbst getötet. Gegen dieses Monster kämpfte ich mit dem magischen Dolch ("Dirk of Sharpness"), den ich zuvor auf einem Seziertisch (Brrr...) gefunden hatte.

Immer Ärger mit den Zombies

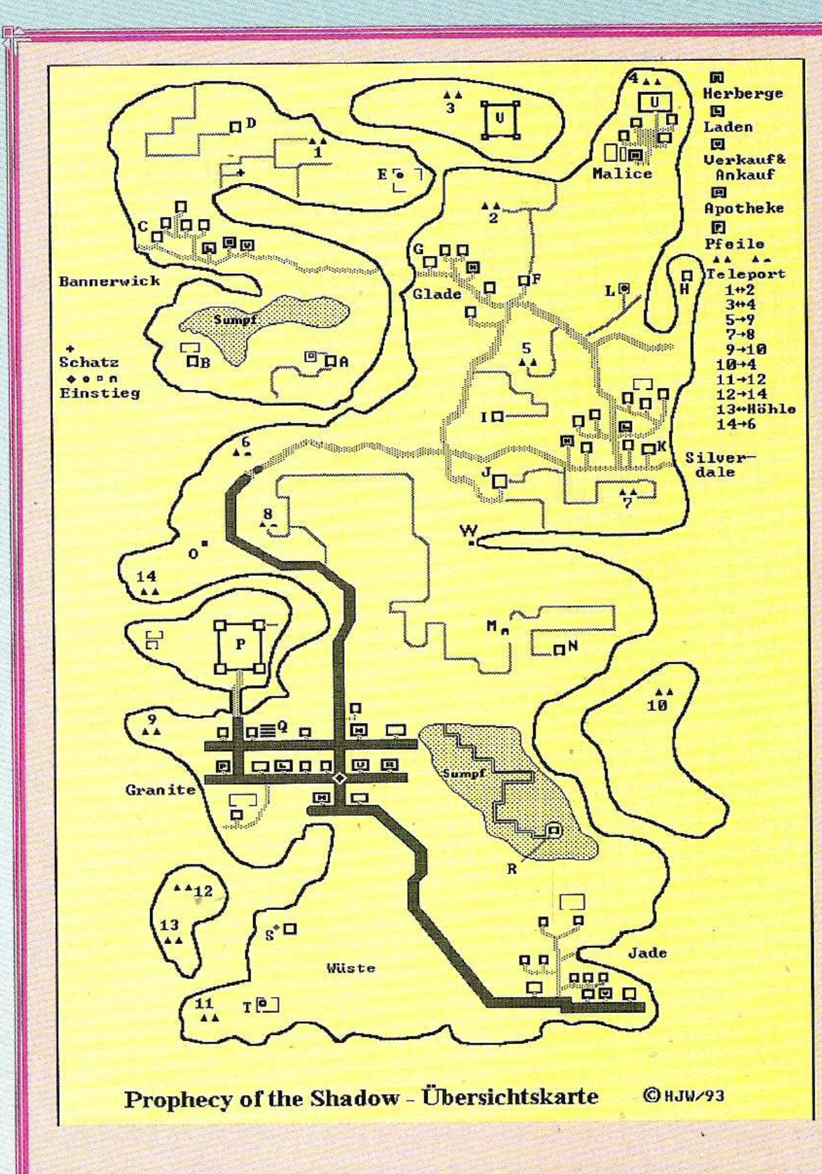
Bei dem Ober-Zombie fand ich "Larfs Rod", das Gerät zum Aktivieren der Transporter. Ein wenig schwer war es schon, alle Schätze aus dem Gewölbe herauszuschaffen, aber man weiß ja nie, was man noch einmal brauchen kann. Besonders der "Platinum Catalyst" von Larf war nützlich; mit ihm schien mir die Zauberei leichter zu fallen. Wie hätte ich mir gewünscht, mehr tragen zu können! So mußte ich zwei Expeditionen in den Keller unternehmen.

Ich verkaufte anschließend alle offensichtlich nutzlosen Objekte, auch die Teile aus dem Räuberschatz, und nahm nur die Dinge mit, von denen ich mir Vorteile versprach. Da war zum Beispiel das von Cam Tethe ausgestellte Todesurteil und der Kopf von Larf (!), den ich eher aus einer Laune heraus eingesteckt hatte – glücklicherweise, wie sich noch herausstellen sollte.

Die Orte, an denen "Larfs Rod" funktionierte, entdeckte ich ganz überraschend: Als ich nämlich die "Rod" – nach vielen vergeblichen Versuchen – zwischen zwei Steinsäulen gleich im Nordwesten der Turmruine benutzte, fand ich mich plötzlich zwischen zwei ähnlichen Steinsäulen mitten in einem Wald wieder!

Chesters Trainingslager

Aus dem Wald heraus kam ich im Süden zum Haus des Akrobaten Chester, bei dem ich für 500 Silberstücke meine "Agility" trainierte – danach fiel mir das Kämpfen immer leichter *(Anmerkung: Ist das Geld beisammen, kann man es so am besten einsetzen!)*. Im Fährhaus des Dorfes Glade traf ich jedoch nicht auf Egan, den Fährmann, sondern auf eine Wache Cam Tethes, der nach Magiern suchen ließ! Seine Liste mit den Verdächtigen gab mir Hinweise auf die beiden letzten Mitglieder der Magiergilde.



Legende zur Übersichtskarte 'Prophecy of the Shadow'

A Haus von Larkin

Mit Schlüssel (vor Tür suchen!) öffnen, zum Rasten verwendbar. Der versteckte Arbeitsraum im Westen – dazu nördlich des Feldes durchgehen – ist nur mit dem Schlüssel zu öffnen, den man von Berrin bei B erhält. Die Falle an der Falltür (!) kann man nicht entschärfen (also NICHT angeschlagen hier rein). In der Nordostecke findet man den 'Lead Catalyst' und das 'Spellbook' von Larkin, im Nordwesten einen Beutel mit Silbergeld, im Südosten das Fragment eines Textes, der auf "Larf's Rod" hinweist. Mit diesem Gerät werden die Teleporter aktiviert. Zum Zaubern den 'Catalyst' aktiv halten und Magie-Icon benutzen (oder "M" tippen). Danach zur Herberge gehen, jobben, im Laden Vorräte und Fackeln ('Torches') kaufen.

B Berrin's Haus

Kommt man zum ersten Mal hier an, erhält man den weißen Schlüssel zum Arbeitsraum. Wenn man nach Sieg über die Banditen erst dem Sheriff, dann Berrin das 'Death Warrant' zeigt (Todesurteil für Larkin, mit Anweisung, den Lehrling – also DICH – als Schuldigen hinzustellen), erhält man von ihm eine Schriftrolle (Vellum Scroll) mit einem

Hinweis auf die 'Prophecy', zum Zeigen bei der Magiergilde.

C Gefängnis von Bannerwick

Hier sitzt Robin ein. Von ihm bekommt man – indirekt – das Passwort für das Banditencamp bei (D), wenn man ihm eine Flasche 'Zinfandel' aus dem 'Pawn Shop' (Haus mit dem V) mitbringt. In der Gegend ums Gefängnis läuft der Sheriff herum.

D Camp der Banditen

Einlaß nur mit Passwort 'Zinfandel'. Dann gleich Kampf mit zwei Banditen. Zum 'Camp' (und Keller) gibt es eine Sonderkarte.

E Ruine von 'Larf's Turm'

Um den Turm zu betreten, Seil benutzen (mitbringen aus Banditencamp oder kaufen im 'Pawn Shop', Haus mit 'V'). Drei Levels, Sonderkarte. "Larf's Rod" bietet den einzigen Weg, die Insel Bannerwick zu verlassen. Etwas westlich des Turms spukt ein Gespenst herum, das man in Ruhe lassen sollte – ist anscheinend nicht zu besiegen.

F Haus von 'Chester dem Großen'

Hier kann man mit einem Akrobaten 'Agility' trainieren. Unbedingt mehrfach machen, wenn man die nötigen 500 Silberstücke beisammen hat!

G Haus von Egan

Haus des Fährmanns, der angeblich den Aufenthalt der letzten Mitglieder der Magier-Gilde kannen soll. Leider ist Egan nicht da, nur ein 'Guard', der gerade das Haus verwüstet. Er greift an, und man findet bei ihm eine Liste mit Verdächtigen ('Suspect List'), darauf die Namen von Garen und Gerald.

H Haus von Garen

Ihm zeige man den 'Vellum Scroll', danach entweder zu Gerald gehen (I) oder – wenn man da schon war – gleich zur 'Guild Hall' (K).

I Haus von Gerald.

Auch ihm den 'Vellum Scroll' zeigen (mit dem 'Geben'-Icon!), danach zu Garen oder zur Gilden-Versammlung. Dieses Haus zu finden, war das SCHWERSTE im Spiel...

J 'Hunters Lodge'

Armand – ein Jäger – gibt Hinweise über Torloks, menschenähnliche Ungeheuer, die sehr den Orks in anderen Spielen ähneln.

K Gildenhalle der Magier

Eigentlich von Cam Tethe geschlossen, versammeln sich hier die Magier (nach Besuch bei Gerald und Garen UND ZEIGEN DES SCROLLS DORT). Beim ersten Male hier erhält man den Schlüssel zur 'Library' – natürlich NUR, wenn die Magier auch tagen. Und das tun sie nur, wenn man

Gerald und Garen aktiviert hat. Kommt man nach Erfüllung des Auftrages der Gilde wieder, haben die 'Mage Hunter' (Magier-Jäger) Tethes hier aufgeräumt, alle Magier sind tot. Danach zu Cam Tethes Burg...

L Aufgegebene Silber-Mine

Reinklettern, durchkämpfen (Sonderkarte). Hier ist das 'Shadow Sword' zu finden, mit dem Abraxus besiegt werden kann. Erst holen, wenn man auf dem Weg zu ihm ist; mit dem Schwert im Inventar kann man nicht zaubern, man muß es vorher ablegen! Und NICHT in die 'Bag of Holding', die magische Tasche, tun! Dann ist der gesamte Inhalt WECH !

M Höhle der Torloks

Die Torloks und Wölfe auf der Lichtung besiegen, Höhle siehe Sonderkarte. Die 'Torlok Tongue' UNBEDINGT mitnehmen, das 'Amulet of Inertia' schützt den Träger vor Wirkung des Erdbeben-Zaubers.

N Bücherei der Magier

Zugänglich NUR mit dem Schlüssel aus der Gilde. Das 'Gazer/Common Dictionary' (Wörterbuch zum Verstehen der Gazers!) UNBEDINGT mitnehmen, auch den 'Time Stop Scroll' (Siehe Sonderkarte).

O Lagerfeuer am Wege

Hier ist nichts zu finden.

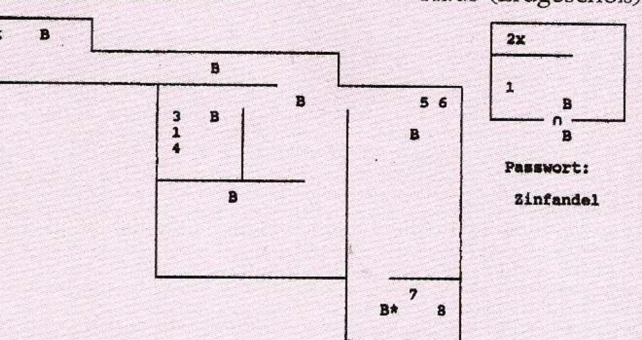
P Burg Cam Tethes

Siehe Sonderkarte. Nach Ende der Magier hier unter Benutzung des 'Death Warrant' durch Seitentür im Nordosten eindringen.

Q Gebüschreihen
Wichtig beim Kampf gegen die Wachen! Denn die Wachen der Burg folgen dem Spieler NICHT in die Sträucher, und eine nützliche Taktik besteht darin, einzelne Wachen hierherzulocken und mit Pfeil und Bogen oder Schleuder fertigzumachen.
R Haus der Hexe
VORSICHT beim Weg durch den Sumpf! Öfter abspeichern. VOR dem Sumpf das 'Shadow Sword' liegenlassen, so man es schon hat, und dort einen
Teleport-Punkt festlegen ('Memoria'), erleichtert den Rückweg. Man muß UNBEDINGT folgende Gegenstände dabeihaben:
- 'Black Potion' (Säure), aus Banditen-Lager oder Apotheke,
- Larf's Kopf, mitnehmen aus den Ruinen seines Turmes,
- Torlok-Zunge, aus der Torlok-Höhle,
- Pango-Frucht, in Wüste bei (S) finden,
- 'Spider Venom', Spinnengift, aus der 'Halle der Magier. Die Hexe bringt mit diesen Zutaten Larf's Kopf zum Sprechen, der verrät den 'Respirare'-Zauber (den man braucht, um Abraxus fürs Showdown am Ende aufzuwecken). Danach greift die Gute allerdings an, also NICHT geschwächt hierher gehen!
S Haus in Wüste, mit Pango-Busch
'Pango Fruit' UNBEDINGT mitnehmen. Vorsicht vor den Wüsten-Banditen!
T Ruinen mit Einstieg zu Katakomben
In den Katakomben – siehe Sonderkarte – findet man den 'Earthen Wand', mit dem man Erdbeben-Zauber schleudern kann und der NOTWENDIG ist, eins der magischen Siegel an der Kammer von Abraxus zu öffnen.
U Tempel von Malice
Hinein kommt man nur, wenn man die 'Evil Accoutrements' (Gewänder der bösen Sekte von Abraxus) trägt. Die gibt's in Cam Tethes Folterkammer. Man findet hier – siehe Sonderkarte – den 'Fan of Shadows', das letzte Siegel zu Abraxus' Lager, und den 'Gold Catalyst', der zum Anwenden des 'Respirare'-Zaubers nötig ist.
V Burg von Abraxus
Siehe Sonderkarte – um fürs 'Große Showdown' in seine Kammer zu kommen, muß man die vier Siegel-Elemente haben:
- den 'Earthen Wand' aus den Katakomben (T) im Südwesten;
- die 'Eternal Lamp' aus der Höhle von Bardach (über Teleporter 13);
- die 'Everfull Flask' aus der Halle der Magier, hinter Bardach;
- den 'Fan of Shadows' aus dem Tempel von Malice (U).
W Grab von Urik
Hier findet man einen Hinweis auf den Weg zur 'Library'.

Lager und Höhle der Banditen (D)

Keller der Räuberhöhle — Haus (Erdgeschoß)



B Bandit, nicht zu schwer
B* Ober-Bandit, stärker

1 Heiltrank zu finden (zwei Stück).
2 Alter Teppich – aufnehmen, darunter ist Falltür (x) nach unten. Bei (x) im Keller klettert man wieder hoch ('Enter'-Icon)
3 Ein Seil (rope) liegt hier. MITNEHMEN!
4 Magie-Potion. Benutzen, wenn man dringend Magie-Punkte braucht.
5 Rapier, bessere Waffe als der mormale 'Dirk' (Dolch).
6 Black Potions (zwei). Achtung, Säure! Mitnehmen, einen braucht man bei der Hexe (R), einen kann man in der Apotheke verkaufen.
7 Buch 'The Joy of Pies'. Enthält Wegbeschreibung zum Schatz.
8 'Death Warrant', das Todesurteil für Larkin. UNBEDINGT mitnehmen, dem Sheriff und Berrin zeigen. Wichtig zum Einlaß in Tethes Burg.

Vor der Suche nach Gerald und Garen wanderte ich nach Süden, zum Ort Granite, in dem ich (mit Recht) Läden und Herbergen vermutete. An der Wegkreuzung traf ich auf einen Magierjäger, der mich aufzuhalten versuchte – natürlich ohne Erfolg.

Die Rast in der Herberge von Granite war danach wohlverdient und auch lohnenswert. Ich erhielt einen Hinweis (Anmerkung: unter "Rumors" nachfragen!) auf einen Mann mit einer "Tasche, die innen größer war als außen", der unter dem Ort verschwunden war.

Auf der nächsten Wegkreuzung südlich der Herberge konnte ich in die Kanalisation ("Sewers") von Granite einsteigen, einige Riesenratten erschlagen und tatsächlich die magische "Bag of Holding" finden, die Platz für eine Unmenge von Objekten bot. Ein mehr als glücklicher Fund, denn fortan mußte ich keinen vielversprechenden Gegenstand mehr liegen lassen, nur weil ich ihn nicht mehr tragen konnte!

Auf der Suche nach den Magiern

Gut mit Vorräten ausgerüstet, mit einem "Composite Bow" und Pfeilen bewaffnet, machte ich mich auf die Suche nach den Magiern. Das war nicht so einfach, wohnten sie doch weit abseits ihrer Dörfer – kein Wunder, bei den Nachstellungen Cam Tethes!

Garen und Gerald wollten erst kaum mit einem Fremden sprechen. Als ich ihnen jedoch die Schriftrolle zeigte (Anmerkung: im Gespräch Geben-Icon und "Vellum Scroll" verwenden!), wiesen sie mich an, die restlichen Magier zu informieren und zur Gildenhalle in Silverdale zu kommen.

Dort hatte ich auf der Suche bereits den "Memoria"-Zauber verwendet, konnte also sofort erscheinen. Die Magier trugen mir auf, den restlichen

Fortsetzung folgt auf S. 69

Buzz Aldrin's Race into Space


ASM
aktueller
software
markt
SPECIAL

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen u. d. Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure of Link	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alone in the Dark	**(L**	**P)**	**-**
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dung.	L	-	-
Amazon-Guardians of Eden	**(L**	**P)**	**-**
Bad Blood	L	P	A
Balance of Power 1990 Ed.	-	-	A
Bane of the Cosmic Forge	(L	P)	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Battletech	L	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest 1	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename: Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquests of Camelot	(L	P)	A
Conquests of the Longbow	L	P	-
Curse of Enchantia	**(L**	**P)**	**-**
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dagger of Ammon Ra	**(L**	**P)**	**-**
Dam Busters	-	-	A
Dark Half	**(L**	**P)**	**-**
Day of the Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decicives B. Am. Civ. War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Drachen von Laas	L	-	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Eco Quest	(L	P)	-
Elite (nur Amiga/ST)	L	P	A
Elvira 1 (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2	L	P	-
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	(L	P)	A
Eye of the Beholder 2	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fascination	L	-	-
Fatal Heritage	L	-	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Fountain of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	(L	P)	A
Gateway to the Sav. Front.	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gobliins 2	**L**	**-**	**-**
Gold Rush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3	L	P	-
Indiana Jones 4	(L	P)	-
Insector X	-	-	A
It came from the Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones in the Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	(L	P)	-
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	-
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
King's Quest 6	**L**	**P**	**-**
Kingdoms o. England	-	-	A
Knights of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Morteville	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy of the Ancient	L	-	-
Legend of Blacksilver	-	-	A
Legend of Faerghail	L	P	-
Legend of Kyrandia	**(L**	**P)**	**-**
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	-
Les Manley-Lost in L. A.	(L	P)	-
Loom	L	-	-
Lost Files of Sherlock Holmes	**L**	**-**	**-**
Lure of the Temptress	**(L**	**P)**	**-**
Manhunter - New York	L	-	A
Manhunter - San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga (Cluebook)	(L	P)	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	(L	P)	A
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personel Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star 1	L	-	A
Phantasy Star 2	-	-	A
Pirates	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	**-**	**P**	**A**
Populous	L	-	A
Ports of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President is Missing	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Projekt Firestart	L	-	A
Projekt Stealth Fighter	-	-	A
Prophecy of the Shadow	**L**	**P**	**-**
Quest for Glory 2	(L	P)	A
Quest for Glory 3	**(L**	**P)**	**-**
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rex Nebular	**(L**	**P)**	**-**
Rings of Medusa	(L	P)	-
Rise of the Dragon	-	-	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Schwarze Auge Das	**L**	**P**	**-**
Secret of the silver Blades	-	-	A
Sentinel The	-	-	A
Sentinel World (Paragr.)	-	-	A
Sentinel Worlds	L	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow Sorcerer	**L**	**P**	**-**
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadow of the Comet	**(L**	**P)**	**-**
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban	-	-	A
Sorcerion	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Quest 5	**L**	**P**	**-**
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spellcasting 301 - Spring Br.	**(L**	**P)**	**-**
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek - 25th Anniv.	(L	P)	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Sword of Vermillion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Times of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Ultima Underworld 1	**L**	**P**	**-**
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland (Paragr.)	-	-	A
Waxworks	**L**	**P**	**-**
Willy Beamish	(L	P)	-
Wing Commander + Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
Wonderland	L	-	-
World Cup Soccer	-	-	A
Zak Mc Kracken	L	P	A
Zork	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 **INDIANA JONES 4**
PC dV 89,95
AMIGA dV 89,95

2 **LEMMINGS 2**
PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3 **X-WING**
PC dA 94,95

die weiteren Plätze

		AMIGA	IBM-PC
4.	King's Quest 6 dV	....	99.95
5.	Monkey Island 2 dV	79.95	89.95
6.	Wing Commander 2 dV	....	94.95
7.	Space Quest 5 dV	....	94.95
8.	Comanche dV	....	94.95
9.	Schwarze Auge Das (AM 1 MB) dV	89.95	89.95
10.	Wing Commander 1 Amiga dV (PC Classic-Vers. dA)	89.95	59.95

Das CPS-Kundenmagazin mit Komplett-Preisliste informiert Sie auch über unser reichhaltiges Angebot an **Videospielen**. Fordern Sie es noch heute an -natürlich kostenlos- oder wollen Sie für Werbung auch noch bezahlen?

CPS
Frank Heidak

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

EIN HEIßER TIP: VORBESTELLEN SCHAFFT VORSPRUNG!

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

AMIGA

In den linken 4 Spalten alle Titel mit dt. Anleitung (dA) oder komplett deutsch (dV)

Titel	Preis
1869 dV	79.95
airbus a 320 dA	99.95
b 17 flying fortress dA	84.95
bard's tale construction set dA	74.95
battle isle dA	79.95
battle team (batt. isle+data) dV	79.95
body blows dA	74.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
cadaver dV	74.95
cadaver levels dA	44.95
campaign dV	74.95
chaos engine dA	64.95
chuck rock 2 dA	74.95
civilization dV	84.95
colossus chess x dA	49.95
curse of enchantia dV	89.95
curse of the azure bonds dA	49.95
dragons lair 3 dA	89.95
dune dV	79.95
eishockey manager dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
gobliins 2 dV	79.95
greatest the dA	69.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
indiana jones 3 adventure dV	67.95
indiana jones 4 dV	89.95
jonathan dV	94.95
kaiser dV	99.95
legend of kyrandia dA	69.95
leisure suit larry 5 dV	89.95
links golf dA	84.95
lionheart dA	69.95
mad tv dV	79.95
manager dV	49.95
maniac mansion dV	69.95
mega sports dA	59.95
microprose grand prix f. 1 dA	84.95
midwinter 2 dV	49.95
might & magic 3 dV	79.95
monkey island 1 dV	79.95
nigel mansell grand prix dA	69.95
no second price dA	69.95
paperboy 2 dA	69.95
patrizier der dV	79.95
penthouse hot numbers dA	44.95
perfect general the dA	84.95
pinball dreams dA	69.95
pinball fantasies dA	69.95
pirates ! dA	69.95
police quest 3 dV	89.95
pools of darkness dV	89.95
race drivin' dA	69.95
railroad tycoon dA	84.95
red baron dV	84.95
rome ad 92 dV	74.95
schwarze auge 1 mb vers. dV	89.95
secret of silver blades dA	79.95
sensible soccer 92/93 dA	64.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim earth dV	89.95
space quest 4 dV	89.95
speedball 2 dA	74.95
steigenberger hotelmanager dV	59.95
streetfighter 2 dA	74.95
super tetris dA	84.95
transarctica dA	69.95
ultima 5 dA	79.95
waxworks dV	74.95
wing commander 1 dV	89.95
x copy tools dV	89.95
zak mc kracken dV	69.95

IBM-PC

Titel	Preis
1869 dV	89.95
a train dV	99.95
aces of the pacific dA	89.95
airbus a 320 dA	99.95
alone in the dark dV	94.95
b 17 flying fortress dA	99.95
battlechess 4000 s-vga dA	79.95
battle isle datadisk 2 dV	54.95
bundesliga manager edition dV	89.95
bundesliga manager prof. 2.0 dV	79.95
burning steel dV	94.95
civilization dV	99.95
curse of enchantia dV	89.95
dagger of amon ra dV	89.95
daughter of serpents dV	84.95
dog fight dA	99.95
dune 2 dA	79.95
erben des throns dV	84.95
eye of the beholder 1 dV	79.95
eye of the beholder 2 dV	84.95
f 15 strike eagle 3 dA	104.95
falcon 3.0 (ms-dos 5.0!) dA	99.95
gobliins 2 dV	89.95
gunship 2000 dA	99.95
gunship 2000 szenario dA	69.95
hannibal dV	94.95
history line 1914-1918 dV	89.95
humans dA	69.95
inca dV	99.95
incredible machine dV	84.95
indiana jones 3 adv. vga dV	89.95
legend of kyrandia dV	74.95
legends of valour dV	89.95
leisure suit larry 5 dV	94.95
lemmings doublepack dA	79.95
links golf 386 dA	99.95
lost files sherlock holmes dV	94.95
lure of the temptress dV	89.95
maniac mansion dV	69.95
microprose f1 grand prix dA	99.95
microprose harrier jump jet dA	99.95
might and magic 4 dV	89.95
monkey island 1 dV	89.95
patrizier der dV	79.95
police quest 3 dV	94.95
populous 2 dA	84.95
quest for glory 3 dV	99.95
railroad tycoon dA	94.95
schwarze auge das dV	89.95
shadow of the comet dV	99.95
silent service 2 dA	84.95
sim ant dV	89.95
sim city de luxe dV	94.95
sim city und populous dA	79.95
sim earth dV	84.95
sim life dA	79.95
spaceward ho! für windows dV	89.95
spellcasting 301 dA	74.95
star trek 25th anniversary dV	94.95
steigenberger hotelmanager dV	69.95
strike commander dA	99.95
stunt island dV	104.95
summer challenge dA	74.95
task force 1942 dA	104.95
ultima 7 - serpent isle dA	99.95
ultima 7 - die schwarze pforte dV	104.95
ultima trilogie 2 (4;5;6) dA	89.95
ultima underworld 1 dA	89.95
ultima underworld 2 dA	89.95
wing comm. 1 secr. miss. 1 dA	44.95
wing comm. 1 secr. miss. 2 dA	44.95
wing comm. 2 spec. op. 1 dA	49.95
wing comm. 2 spec. op. 2 dA	49.95
wing comm. 2 speech disk dA	49.95
wing commander 1 deluxe dA	104.95
wizardry 7 crusaders d. sav. dV	99.95

FRISCH AUF DEM MARKT

Die folgenden Titel waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar.

AMIGA

monat	titel	preis
0593	a train dV	99.95
0593	atac dA	84.95
0693	dune 2 dA	69.95
0593	flashback dV	79.95
0593	prophecy of the shadow dV	84.95
0593	walker dA	74.95
0593	wizardry 7 US	94.95

IBM-PC

monat	titel	preis
0593	abandoned places 2 dA	94.95
0593	buzz aldrins race to s. dA	99.95
0593	eishockey manager dA	84.95
0593	humans 2-human race dV	94.95
0593	islands of dr. brain dA	94.95
0593	jonathan dV	94.95
0593	legacy the dA	109.95
0593	patriot dA	89.95
0593	pinball dreams dA	69.95
0593	ringworld dA	84.95

Softwaretest schafft Sicherheit!
Für 5,- DM proTitel überprüfen wir Ihre Spiele vor dem Versand auf Lauffähigkeit.

Konsolenfreunde kennen natürlich auch unser Angebot in den entsprechenden Fachblättern!

SONDERANGEBOTE

stark reduzierte Titel - z.T. in englisch (US)

AMIGA

Titel	Preis
3 d pool dA	29.95
art of chess the dA	29.95
chess player 2150 US	19.95
continental circus dA	19.95
day of the pharao dA	19.95
deadline US	29.95
deuteros dA	39.95
emerald mine 3 prof. dA	29.95
enchanter US	29.95
european champions dA	19.95
first samurai dA	39.95
flight path 737 dA	9.95
hitchhikers guide galaxy US	29.95
hollywood poker pro dA	19.95
ice hockey dA	19.95
in 80 tagen um die welt dV	19.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95
populous 2 challenge data dA	34.95
sarakon dA	19.95
spidertronic dA	19.95
spot dA	19.95
wing commander 1 US	39.95
wishbringer US	29.95
paperboy 2 US	29.95
pro tennis simulator dA	34.95
rbi baseball two dA	29.95
realms dA	29.95
siege data (dogs of war) US	34.95
test drive 2 california chall. US	39.95
test drive 3 road & car US	34.95

IBM-PC 3.5

Titel	Preis
advanced tact. fighter 2 dA	29.95
dragon breath dV	29.95
faery tale adventure US	29.95
imperium dA	34.95
living jigsaws US	29.95
nicks picks US	24.95
north & south US	29.95
oil imperium dV	19.95
olympiad collection US	29.95

IBM-PC 5.25

Titel	Preis
battletech 2 dA	39.95
bill budges pinnball constr. US	29.95
manchester united US	29.95
olympiad collection US	29.95
realms dA	29.95
savage empire the US	39.95
test drive 2 california chal. US	39.95

PC-SOUND

Artikel	Preis
roland soundkarte scc 1	PC 799.95
sound blaster v 2.0 deluxe	PC 199.95
sound blaster cms chips	PC 69.95
sound blaster pro basic	PC 299.95
sound blaster pro deluxe	PC 329.95
sound blaster cd-rom drive	PC 579.95
sound blaster pro + cd-rom	PC 899.95
sound blaster 16 asp	PC 509.95
video blaster genlock-karte	PC 639.95
wave blaster	PC 469.95

ZUBEHÖR

Artikel	Preis
aktiv-boxen	Paar 59.95
joystick thrustmaster fcs	PC 189.95
joystick thrustmaster wcs	PC 189.95
maus transparent sv 714	AM 39.95
maus transparent sv 712	PC 44.95
speicher 512 kb + uhr	AM 59.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .... netto 12,-
bei Versand per Nachnahme .... netto 25,-

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie incl. 15 % MWSt.

Als Kunden außerhalb der EG berechnen wir Ihnen keine MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt dann die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
50667 KÖLN (bis 30.06.93 5000 Köln 1)

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
.... □ L □ P □ A □ Prg □ Test □ Zub
Computertyp .... □ Kundenmagazin (kostenlos)

bitte ankreuzen

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
DINERS CLUB INTERNATIONAL
VISA

AS 07/93

AUFTRAGGEBER

Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

Wir liefern ausschließlich zu unseren Geschäftsbedingungen. Druckfehler. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alte Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Fortsetzung von S. 65

Text der "Prophecy" in der Bücherei der Gilde ("Library") zu besorgen, und gaben mir den Schlüssel zu dem Gebäude. Wo ich das jedoch finden sollte, konnten sie mir nicht sagen.

Auf der Suche nach den Magiern hatte ich beim Grab eines Abenteurers einen Hinweis auf die Bücherei entdeckt. "Im Norden von Granite" sollte ein Pfad dahin beginnen. Aber einfach war es nicht, dorthin vorzudringen, machten doch die Torloks den Wald unsicher, schlimme, entfernt menschenähnliche Monster, die oft Seite an Seite mit Wölfen kämpften und auch in Wolfspelze gekleidet waren.

Die zauberhafte "Bag of Holding"

Dank der "Bag of Holding" konnte ich jetzt solche brauchbaren Objekte zum Verkauf mitnehmen. Das Lager der Torloks – auf einer Waldlichtung gelegen – wollte ich nicht unerforscht zurücklassen. Ein gutes Dutzend Gegner lauerte in dieser finsteren Höhle: Torloks natürlich, Wölfe und auch zwei "Creeping Ooze", ekelhafte Schleimwesen. Letztere sind am besten aus der Ferne, mit Pfeil und Bogen, zu besiegen – für Torloks mußte der magische Dolch herhalten, Pfeile waren hier zu teuer. Zum Glück lag in der Höhle auch ein Köcher mit neuen Pfeilen, dazu ein Amulett, das sogar gegen Erdbeben schützte! Beim Torlok-Häuptling fand ich eine Torlok-Zunge, noch so ein sonderbares Ding, das ich in die magische Tasche steckte.

Die Bücherei lag der Torlok-Höhle recht nahe, bot jedoch eine böse Überraschung. Obwohl gut verschlossen, machten doch Torloks und Wölfe das Gebäude unsicher! Im obersten Stockwerk lauerte zudem ein Magier-Jäger Cam Tethes, bei dem ich ein "Great Sword" erbeutete. Das war eine noch bessere Waffe als der magische Dolch! Doch auch die anderen Gegenstände aus diesem Gebäude hatten es in sich, etwa die magische Kugel aus Kristall, die im offenen Gelände

Larf's Turm (Keller der Ruine), 'E' auf Übersicht

Kellergeschoß 1

Kleine Speicherkeller

Kellergeschoß 2

Kellergeschoß 3

Z Zombies, keine schweren Gegner, etwa 40 Hit-Points
Z* Ober-Zombie Jeffers, schwerer, nur gut ausgeruht angreifen

x, y Durchgänge (Treppen) zum nächsten Geschoß, mit 'Tür-Ikon' (z, w) oder "E" ("Enter") benutzen.

1 Hier hängt das Seil von dem Loch in der Ruine herunter. Auch hier das 'Tür-Ikon' verwenden.
2 Beim Suchen findet man hier eine Magie-Schriftrolle, die viele Hit-Punkte (über 70!) wiederherstellt. Aufheben!
3 Wer sucht, der findet Taschen mit Fackeln (torches) und Eß-Rationen (food). Mitnehmen, denn Fackeln, Geld und Rationen werden im Inventar nur gezählt, beschweren nicht!
4 Heiltränke (in Kisten suchen). Etikett ist rot (Achtung! Der 'Gazer Ichor' sieht im Inventory genauso aus!).
5 Ein Heiltrank und ein Rapier sind hier zu finden. Waffe benutzen, bis man den 'Dirk of Sharpness' findet. Dann verkaufen.
6 Eine Schleuder liegt hier. Wer's mag, aus der Ferne anzugreifen, kann sie benutzen. Bogen und Pfeile (teuer!) sind besser.
7 Notizen von Larf. Lesen, ablegen.
8 Buch 'Treatise on Light' (Abhandlung über das Licht). Lesen (aber NUR, wenn man das Zauberbuch dabei hat!). Gibt den korrekten Namen des 'Inlustrare'-Zaubers. Dann ablegen.
9 Larf's Kopf in einer Blutlache. UNBEDINGT mitnehmen! Dazu liegt hier – eventuell etwas weiter westlich – der 'Platinum Catalyst', mit dem es sich besser zaubern läßt als mit dem bleiernen von Larkin. UNBEDINGT MITNEHMEN !
10 Notiz mit Blutflecken. Gibt Information über Larf's Arbeiten. Lesen und weglegen.
11 Teil einer Notiz, mit Warnung vor Jeffers, dazu Hinweis auf die 'translocation devices' (Teleporter).
12 Hier kann man im Stroh ein 'Jade Bracelet' finden. Verkaufen.
13 Text über Nekromantie. Lesen und weglegen.
14 Auf Seziertisch findet man den 'Dirk of Sharpness' (magisch geschärfter Dolch). Wirkt echt bestechend auf Jeffers (Z*). Nur das 'Great Sword' ist eine noch bessere Nahkampfwaffe.
15 "Larf's Rod" liegt hier, das Gerät, das die Teleporter aktiviert (dazu anklicken). UNBEDINGT mitnehmen!

einen Überblick wie der "Oculorum"-Zauber ermöglichte (ohne Magie-Punkte zu kosten), oder der "Time Stop Scroll", den ich mir für den Kampf gegen einen ganz schweren Gegner aufhob. Auch das Wörterbuch für die Sprache der Gazer schien recht nützlich!

Reiche Beute in der "Library"

Dazu fand ich jede Menge an Informationen über "Catalysts", über verschiedene Monster und über "Gazers": daß diese einmal Ylowinn beherrscht hatten und den Menschen überlegen waren, und daß von den "High Gazers" nur noch einer namens Bardach am Leben war, der den Menschen sogar die Magie gelehrt hatte.

Der komplette Text der "Prophecy" deutete darauf hin, daß der "Schattenlord" wieder auferweckt werden würde vom "Bringer der Dunkelheit" – und diese Rolle schien MIR zugedacht! Um an dem Sieg des Bösen etwas ändern zu können, würde ich mehr Erfahrung und Magie brauchen – also auf zu Bardach!

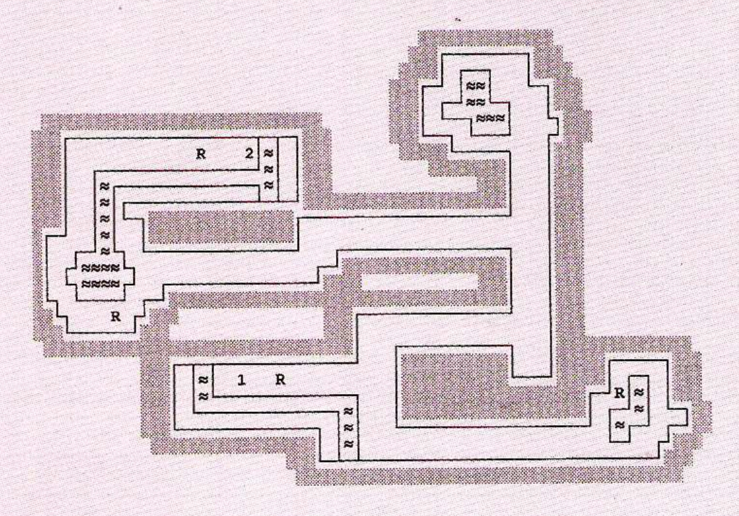
Über Granite, wo ich meine Vorräte ergänzte, gelangte ich nach Süden in die Wüste. Banditen machten die Gegend unsicher, waren aber einzeln keine ernstzunehmenden Gegner.

Neben einem alten Haus, das wegen aufgewehten Sandes nicht zu betreten war, fand ich an einem Busch eine eigenartige Frucht, die auch in den Tiefen meiner magischen Tasche verschwand.

Ganz im Südwesten lag eine Ruinenstadt, in der einst der "Erd-Magier" gewohnt haben sollte. Und in den Ruinen schienen halbverschüttete Eingänge zu liegen, ganz ähnlich dem, der zum Keller Larfs führte!

Tatsächlich waren die Katakomben unter der alten Stadt gut erhalten. Ich fand ein Zauberbuch mit dem "Terrae Motus"-Zauber für Erdbeben. Wie gut, daß ich das "Amulett/Inertia" trug (Anmerkung: im normalen Inventar, nicht in der "bag" aufbewahren), so wurde ich dabei nicht verletzt. Der "Earthen Wand" bei der

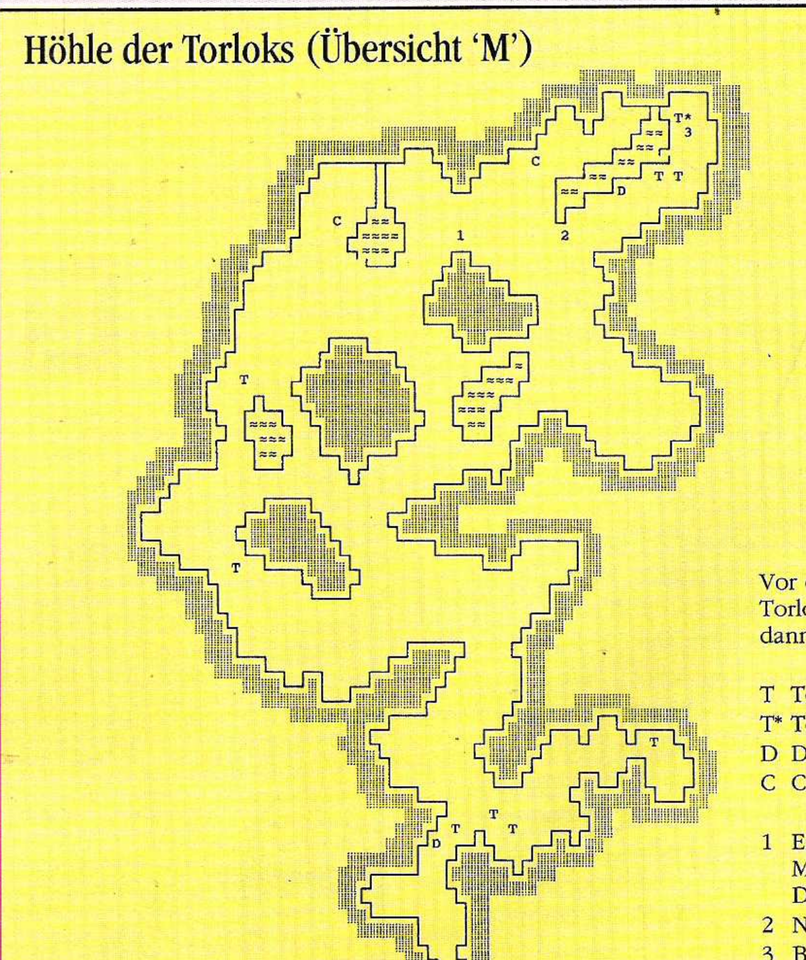
Die Kanalisation von Granite (Einstieg in Übersicht)



R Riesenratten greifen an – sind eber eher Opfer, keine Gegner!

1 Ausstieg nach oben ('Straßenkreuzung' in Granite!)
2 Hier liegt ein 'Bag of Holding'. Ganz wichtiger Gegenstand! Daher gleich nach Ankunft auf Festland hierher und holen ! In dem Ding kann man eine Unmenge von Objekten mitschleppen, die das 'Inventory' nicht belasten und auch NICHTS wiegen – damit wird es möglich, z.B. Torlok- und Wolfspelze zu sammeln und ALLES mitzunehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Zum Gebrauch einfach anklicken. ACHTUNG! 'Shadow Sword' NICHT hineintun!

Höhle der Torloks (Übersicht 'M')



Vor der Höhle lunge
Torloks und Dire-We
dann – gut ausgeruh

T Torloks, keine zu
T* Torlok-Häuptling
D Dire-Wölfe. Habe
C Creeping Ooze. N

1 Ein 'Amulet of In
Motus' (Erdbeben
Dazu findet man
2 Noch eine Tasch
3 Beim Häuptling
lok Tongue'). Da
fach mitnehmen

Ruhestätte eines alten Magiers konnte ein Beben auslösen, ohne dafür Zauberenergie zu verbrauchen – ein wertvoller Fund.

An der Südwestspitze der Insel lag ein Translokator, der auf eine kahle Insel im Westen führte. Von dort gelangte ich mit einem anderen Teleporter in eine gewaltige Höhle. Einige Fackeln hatte ich zum Glück noch, so konnte ich mit der angreifenden Riesenratte leichter fertig werden. Reiche Beute wartete auf mich, ein "Great Bow", ein Köcher mit Pfeilen, ein Heiltrank und ein Geldbeutel. Der große Bogen mit seiner hohen Durchschlagskraft rettete mich kurz darauf, denn die Gazer, auf die ich traf, waren nicht etwa Bardach, sondern verwilderte Verwandte, die sofort mit Feuerbällen um sich warfen.

Erst denken, dann schießen!

Im südlichen Arm der Höhle fand ich ein besonders nützliches Objekt, die magische "Ewige Lampe" ("Eternal Lamp"), die von nun an das Hantieren mit Fackeln und Feuerstein überflüssig machen sollte. Kurz darauf erschien ein weiterer Gazer, der keine Anstalten zu einem Angriff auf mich machte: Bardach war gefunden! Glücklicherweise hatte ich nicht gleich auf ihn geschossen!

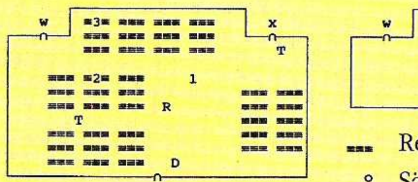
' der Lichtung etwa ein halbes Dutzend
erum. Erst um diese Gegner kümmern,
die Höhle!

en Gegner.
ı recht beachtlich.
ie Torloks – oft ein (verkaufbares) Fell.
t ausgeruht bekämpfen!

egt hier. Trägt man es, kann man 'Terra
er) anwenden, ohne Schaden zu nehmen!
eine Tasche ('Satchel') mit Vorräten.
ein Köcher mit Pfeilen.
loks findet man eine Torlok-Zunge ('Tor-
kt ist so ausgefallen, das MUSS man ein-
raucht es später tatsächlich DRINGEND!).

Die Bücherei der Magier (Übersicht 'N')

Erdgeschoß

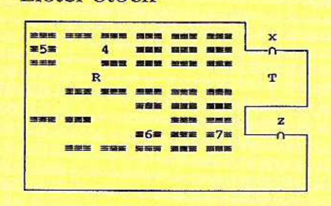


Keller

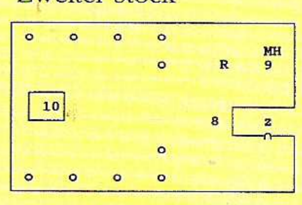
W T D

▬ Regal mit Büchern
∘ Säulen

Erster Stock



Zweiter Stock

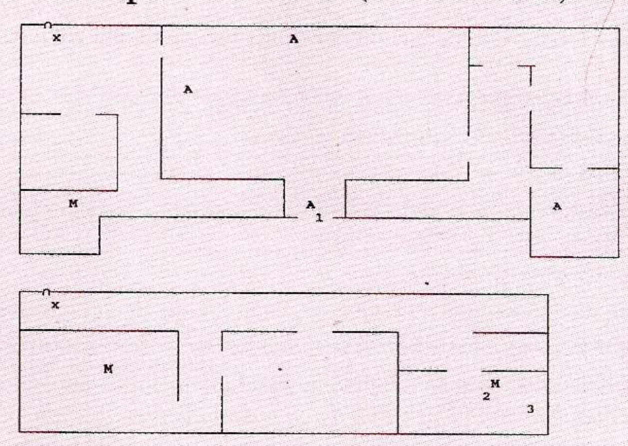


Die Eingangstür ist NUR mit dem 'Library Key' zu öffnen. Das Innere der Bibliothek ist, obwohl verschlossen, von Monstern überrannt:

- D Dire-Wolf
- R Riesen-Ratte
- T Torloks
- MH Auch ein 'Mage-Hunter' (Magier-Kopfgeldjäger) gibt sich die Ehre

1. Buch über Torloks (lesen, liegenlassen)
2. Buch über Morgoths, wie (1);
3. Buch 'The Joy of Pies' (Taugt nix!)
4. G/C Dictionary (Gazer/Common). Nur damit kann man die Inschriften in der Höhle Bardachs lesen und mit diesem reden. MITNEHMEN!
5. Buch über Gazers, eventuell nützliche Informationen.
6. Schrift 'Über Catalysts'; gibt Hinweis auf Weg zur Höhle Bardachs und Informationen über Magie. Lesen und liegenlassen.
7. Alte Schriftrolle über die Verwendung von Catalysts
8. Hier liegt ein 'Time Stop Scroll'. Mitnehmen und beim Kampf gegen Cam Tethe einsetzen!
9. Nach Sieg über den 'Mage Hunter' findet man einen Heiltrank, ein 'Great Sword' (Wirkung besser als 'Dirk of Sharpness'), einen Beutel mit Silbergeld und eine Kristallkugel, die im freien Gelände einen Überblick wie mit dem 'Oculorum'-Zauber ermöglicht.
10. Hier wird die 'Prophecy of the Shadow' offenbart.

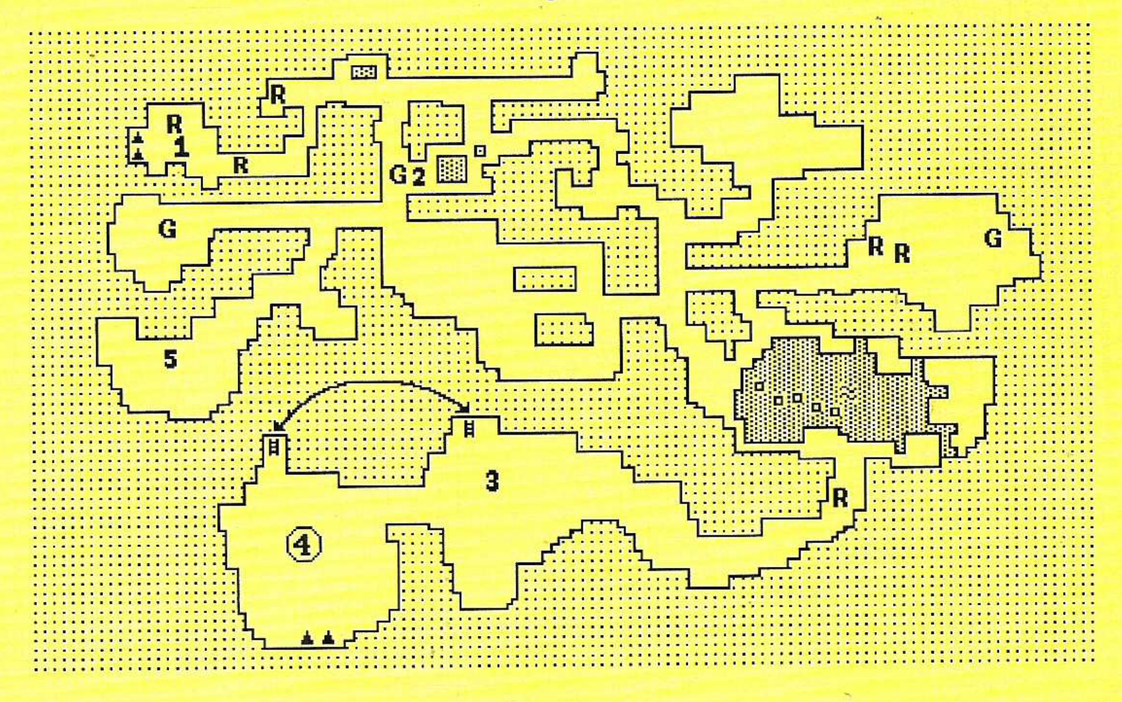
Tempel von Malice (Übersicht 'U')



- A 'Evil Acolytes', böse Unterpriester, nicht zu schwer
- M 'Evil Monks', böse Mönche, etwas hartgesottener

1. Um eingelassen zu werden, muß man die 'Evil Accoutrements' tragen, die man in Cam Tethes Folterkammer findet!
2. Ein Goldener Katalyst liegt hier – den braucht man DRINGEND, um den 'Respirare'-Zauber auf Abraxus anzuwenden!
3. Der 'Fan of Shadows' ist das (hoffentlich) letzte Siegel, das man braucht, um Abraxus Ruhestätte zu betreten.

Höhle von Bardach, dem letzten 'High Gazer'



Diese Höhle ist ab Teleporter 13 zu erreichen, man sollte das 'G/C-Dictionary' aus der Bücherei dabeihaben, sonst kann man weder mit Bardach sprechen, noch den Zauberspruch bei (5) entziffern.

R Riesen-Ratten (nicht schwer)
G 'Gazers', die normale – wilde – Variante. Sehr gefährliche Gegner, werfen mit Feuer um sich. Beste Chance mit 'Great Bow', vorher SPEICHERN! Und ACHTUNG! Bei (4) der 'Gazer' ist KEIN WILDER, sondern der letzte zivilisierte! Nicht angreifen!

1 Hier steht der Teleporter, der mit (13) in der Übersichtskarte verbindet. Man findet einen 'Great Bow', einen Köcher mit Pfeilen (Anzahl zufällig), einen Heiltrank und einen Geldbeutel.
2 Nachdem man einem 'Gazer' das feurige Gucken ausgetrieben hat, warten hier ein Heiltrank (notwendig...), ein Beutel mit Silbergeld und eine alte Tasche mit Vorräten auf einen neuen Besitzer.
3 Die 'Eternal Lamp' (Ewige Lampe) leuchtet hier. Hat man sie, werden weiter keine Fackeln gebraucht! UNBEDINGT mitnehmen, ist eins der Siegel für Abraxus' Ruhestätte!
4 Hier wartet Bardach, der letzte zivilisierte 'Gazer', auf einen Menschen, der das Zaubern besser lernen will. Mit ihm sprechen, dabei das 'G/C Dictionary' als 'Item in use' halten! Im Süden führt der Teleporter zur 'Halle der Magier' (und wieder zurück). Für den Rückweg evtl. besser 'Repetere' nach Granite verwenden!
5 Von einer Tafel, die in der Schrift der Gazer verfaßt ist, mit Hilfe des Wörterbuches den 'Oculorum'-Zauber lernen.

Mit dem Wörterbuch aus der "Library" (Anmerkung: "In use" halten!) konnte ich mich mit ihm verständigen. Er erzählte von Abraxus, einem Magier, der die "Gold Catalysts" vor über tausend Jahren gestohlen hatte und damit das langsame Verdorren ("Withering") ausgelöst hatte. Für mich öffnete Bardach den Weg zur Halle der Magier, die ebenso lange geschlossen gewesen war. Hier sollte ich weitere Informationen finden, auch darüber, was ich nun zu tun hatte! Der Teleporter im Süden der Höhle brachte mich direkt zur alten Magier-Halle.

Die alte Halle der Magier

Die Halle der Magier mußte ich zunächst von den Ratten und den riesigen Giftspinnen, die sich dort häuslich niedergelassen hatten, befreien. Bei einer der Spinnen konnte ich eine Flasche mit Gift auffangen, die vielleicht später einmal nützlich oder doch wenigstens gut zu verkaufen sein sollte. Ein wertvolles magisches Objekt war im Obergeschoß zu finden, die "Everfull Flask". Ein Zug aus dieser Flasche stellte eine ganze Menge verlorener Kraft wieder her! Leider war sie nur einmal pro Tag benutzbar.

Die Magier hatten bei ihrem Kampf gegen Abraxus vor über tausend Jahren in letzter Verzweiflung den Tod höchstpersönlich gegen diesen ungeheuer starken bösen Zauberer angerufen – doch der hatte außer Abraxus auch die anderen Magier geholt. All das ging aus Notizen aus dieser Zeit hervor, die im Gebäude verstreut waren. Außerdem waren damals alle "Gold Catalysts" verloren gegangen, entweder an den Tod oder an Abraxus. Das hatte also den Niedergang der

Magie und des ganzen Landes Ylowinn eingeleitet.



Massaker in der Gildehalle

Hier blieb nichts mehr für mich zu tun, und anstatt den Rückweg durch die Magierhalle, Bardachs Höhle und die Wüste zu nehmen, benutzte ich den "Repetere"-Zauber, um zurück zur Gildenhalle zu gelangen. Dort erwartete mich eine ganz üble Überraschung, hatten doch Cam Tethes Magier-Jäger und Wachen die Versammlung gesprengt und alle Mitglieder der Gilde getötet. Wahrlich, es war an der Zeit, diesem bösen Treiben ein Ende zu machen!

Ich wanderte nach Granite, rastete in der Herberge und beschloß, zunächst noch einige Informationen über Cam Tethes Burg "Granite Keep" einzuholen. Bei Chloe, in einem Haus gleich östlich der Herberge, hörte ich zum ersten Male von einer Widerstandsbewegung gegen den Regenten (Anmerkung: Wichtig! Ohne "Resistance" im Vokabular kann man Fiona im Level 2 der Burg nicht zur Herausgabe des Schlüssels bewegen!).

Die Halle der Magier

Obergeschoß

Vom Teleporter im Süden von Bardachs Höhle zu erreichen. Ratten (R) sind leicht zu besiegen, die Spinnen (S) schon schwerer. Bei den Spinnen 'Spider Venom' sammeln und mitnehmen – eins UNBEDINGT für die Hexe bei (R) aufbewahren!

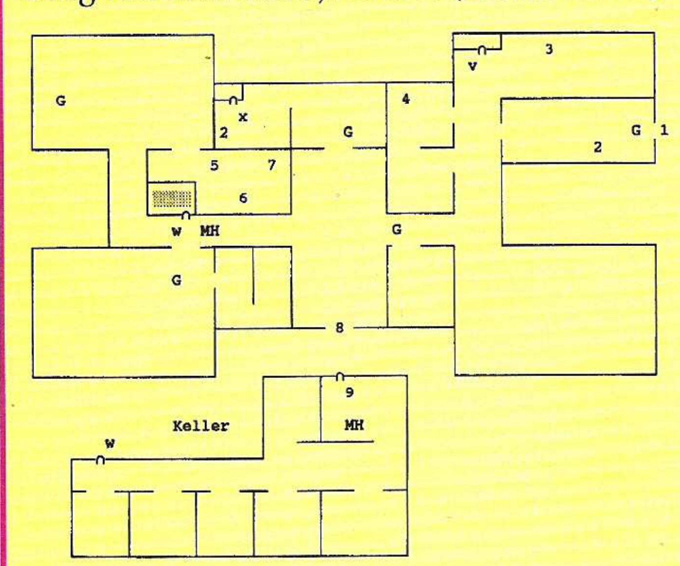
1 Hier steht ein Teleporter, Verbindung zur Gazer-Höhle
2 Teil eines Briefs über den Tod von Abraxus. Lesen, liegenlassen.
3 Teil einer Notiz über den Tod von Abraxus. Lesen, liegenlassen.
4 'Everfull Flask', gibt bei Benutzung 10 Hit-Punkte zurück – kann aber nur einmal am Tag benutzt werden. UNBEDINGT mitnehmen, ist eins der Siegel für den Zugang zu Abraxus.
5 'Berühmte letzte Worte' der Magier, die den Tod höchstpersönlich gerufen haben, um mit Abraxus fertigzuwerden...
6 Notiz eines Zauberlehrlings über die Magier und den Tod...
7 Ein Heiltrank und ein Trank, der Magie-Punkte wiederauffrischt.
8 Teil des Beschlusses der Magier, den Tod gegen Abraxus zu rufen.

Cam Tethes Burg

Der Zugang zur Burg wurde von mehreren Wachen gesichert, die alle zusammen sehr schwer zu besiegen gewesen wären. Aber als ich sie einzeln oder zu zweit nach Süden lockte und sie aus der Deckung der Gebüschreihen ("Q" in der Übersicht!) mit Pfeilen beschoß, lag der Zugang zur Burg bald frei vor mir. Allerdings war das Haupttor versperrt!

Im Nordosten lag jedoch eine Pforte, durch die offenbar die "Magier-Jäger" ein und aus gingen – und mit dem alten "Todesurteil" in der Hand gab ich mich als einer der Ihren aus und wurde eingelassen! Gleich hinter der Tür flog der Schwindel natürlich auf, und ich mußte mit zwei Wachen fertig werden.

Burg von Cam Tethe, Level 1 (Übersicht 'P')

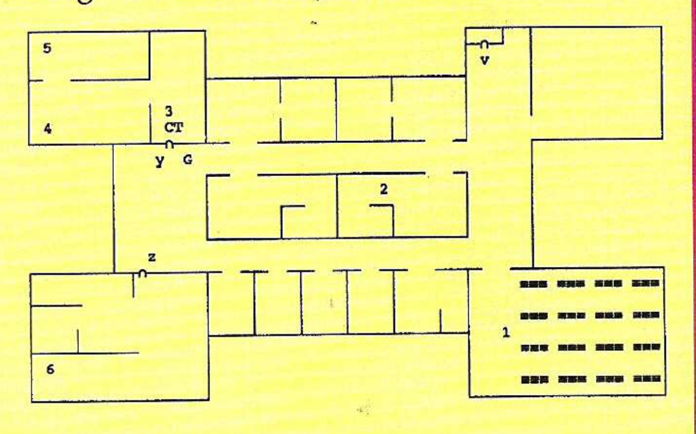


Die Burg ist nach dem Überfall Tethes auf die Magier in der Gilde-Halle zu betreten, wenn man an Seitentür (1) das 'Death Warrant' aus der Banditenhöhle bei Bannerwick benutzt. Das Tor (8) ist ZU.

G Guards, Burgwächter – inzwischen nicht mehr zu schwierig
MH Mage-Hunter, Magier-Kopfgeldjäger

1 Seitentür, 'Death Warrant' benutzen, wenn alle Magier tot sind.
2 Große Säcke mit Silbermünzen sind zu finden.
3 Mit dem Ranger Shamu kann man reden, Hinweis auf Shadow Sword
4 Lord Bitchin, man kann reden oder kämpfen. Hat 'Black Potion'.
5 Ein Rapier ist hier zu finden.
6 Der Composite Bow ist nicht zu verachten...
7 Dazu liegen hier Köcher mit Pfeilen (Pfeile sind teuer!)
8 Das Tor ist ZU, auch wenn es – von innen – offen aussieht...
9 Mit dem 'Copper Key' befreit man Prinzessin Elspeth und erhält von ihr den 'Ebon Key', den sie offenbar Tethe gemopst hat. Den Kupferschlüssel muß man Herrn Cam Tethe abnehmen!

Burg von Cam Tethe, Level 2



G Guard, Burgwächter.
CT Cam Tethe, sehr schwieriger Gegner. Vor Tür speichern! Und so schnell wie möglich den 'Time Stop Scroll' benutzen! Er hat den Kupferschlüssel zum Gefängnis der Prinzessin!

1 Bibliothek der Burg, nichts zu finden.
2 Fiona gibt den Schlüssel zu Cam Tethes Gemächern (y) raus, wenn man sie nach der Widersrandsbewegung ('resistance') fragt.
3 Öffnet man die Tür, redet Cam Tethe eine Weile – wie es alle richtigen Schurken tun, anstatt gleich loszuschlagen – und greift erst dann an. Bei ihm findet man:
– Ebon Ax, eine magische Waffe, die man werfen kann, sie kommt zurück (aber ein bißchen langsam!), auch zum Hauen geeignet.
– den Kupferschlüssel 'Copper Key'
4 Schriftwechsel von Cam Tethe, eine Notiz über die vier Siegel für die Ruhestätte von Abraxus und eine 'Letzte Warnung' an die Prinzessin, ihn zu heiraten. Lesen und liegenlassen.
5 Eine 'Potion of Strength', wie ein (schwacher) Heiltrank, dazu ein Magie-Trank und ein böses Zauberbuch mit:
– Necare, Todes-Zauber
– Lamia, ein Zauber, der dem Gegner Kraft wegnimmt.
Dazu noch ein Beutel mit Silbergeld.
z Den Schlüssel zur Folterkammer erhält man im Keller von der Prinzessin, wenn man sie befreit.
6 Hier liegen die 'Evil Accoutrements'. Nur mit denen wird man in den Tempel von Malice (Übersicht 'U') eingelassen!

Reiche Schätze boten sich schon im Erdgeschoß der Burg, so daß ich noch einen kleinen Abstecher nach Glade machte, meine "Agility" bei Chester durch Training erhöhte und per Magie zurück vor das Burgtor sprang.

Das Gefängnis im Keller der Burg wurde von einem "Magier-Jäger" bewacht. Leider konnte ich die Zelle im Norden nicht öffnen, dazu fehlte mir noch ein Schlüssel.

Die Katakomben tief im Untergrund waren zugänglich. Hier trieb ein untoter Prinz sein Unwesen, kein einfacher Gegner, der aber am Ende meinem "Great Sword" wenig entgegenzusetzen hatte. Bei ihm fand ich ein altes Zauberbuch mit nützlichen Sprüchen.

Fiona hat die Schlüsselrolle

Cam Tethe jedoch mußte wohl im Obergeschoß stecken! Dort traf ich auf Fiona, die ich auf die "Resistance" ansprach und die mir darauf den Schlüssel zu Cam Tethes Räumen gab. Was für eine günstige Fügung!

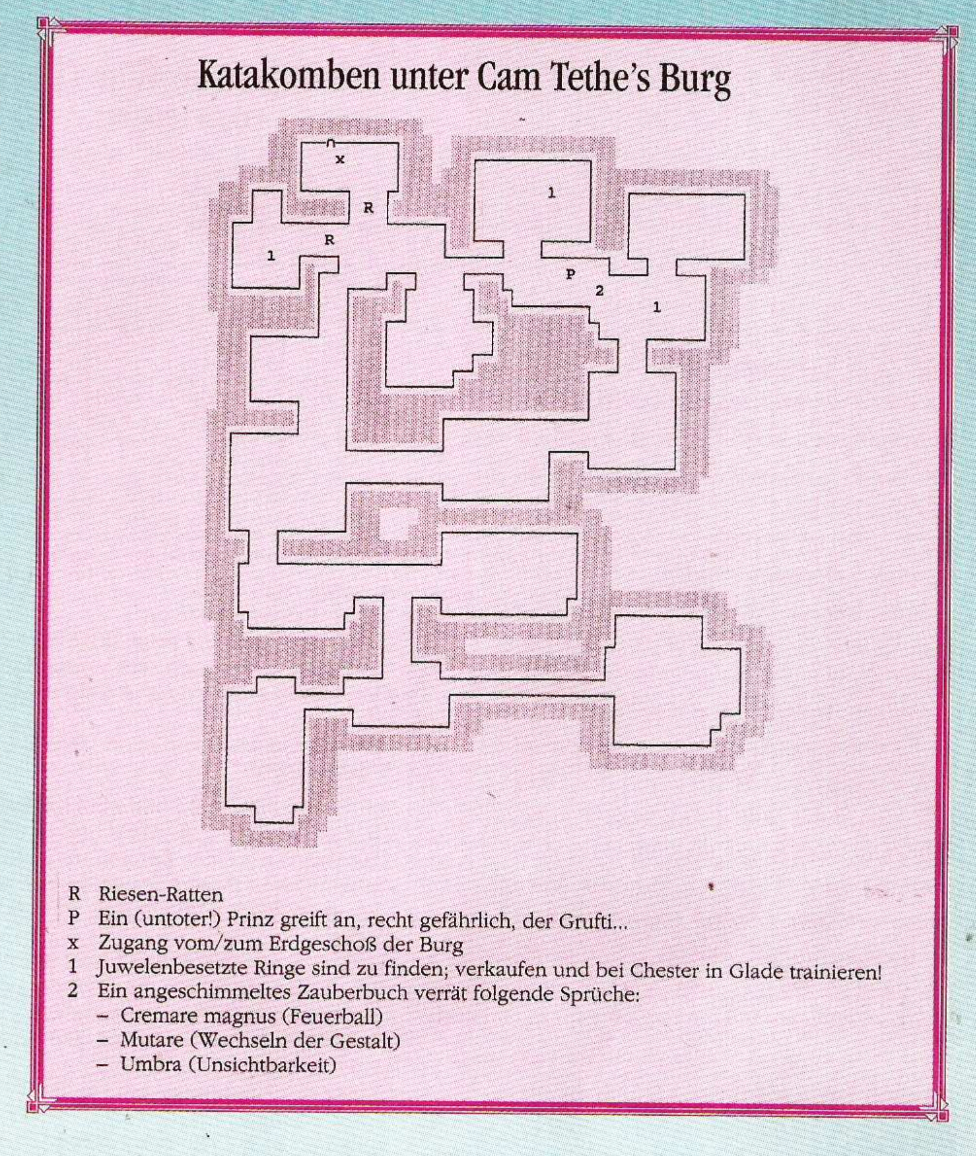
Nach dem, was ich bisher über den Regenten gehört hatte, erwartete ich einen extrem schweren Kampf. Also – bereitete ich mich entsprechend vor und legte mir den "Time Stop Scroll" zurecht.

Hinter seiner Tür griff Tethe sofort an, mit einer magischen Axt, die nach jedem Wurf zu ihm zurückkehrte! Geistesgegenwärtig benutzte ich die alte Schriftrolle, und mein Gegner schien vor mir zu erstarren!

Ich konnte ihm mehrere schwere Treffer beibringen, ehe die Wirkung des Zaubers nachließ, und ihn schließlich besiegen. Seine "Ebon Axe" verwendete ich fortan mit gutem Erfolg, und der Kupferschlüssel, den er bei sich trug, öffnete schließlich die Tür im Gefängniskeller.

Dort steckte Prinzessin Elspeth, die Tethe hatte verschwinden lassen. Sie hatte dem Regenten den Schlüssel zu seiner Folterkammer stibitzt, mit dem ich schließlich Zugang zum letzten Teil der Burg erlangte.

Dort fand ich die Robe und den Stab eines Priesters einer Sekte, die wohl ebenfalls zu Cam Tethe gehört hatte. Diese "Evil Accoutrements" nahm ich ebenfalls mit. Die Prinzessin schloß sich der Widerstandsbewegung an, die aber jetzt wohl nicht mehr viel zu tun hatte: Tethe war tot, seine Burg gefallen.



Cam Tethes grausiges Ende

Jetzt stand ich nur noch vor drei Problemen. Erstens mußte ich herausbekommen, wie ich Abraxus aus seinem magischen Schlaf erwecken konnte, um ihn dann endgültig fertigzumachen. Zweitens mußte ich das letzte Siegel für seine Ruhestätte besorgen. Drittens galt es, das Schwert zu finden, mit dem dieser böse Magier überhaupt verwundet werden konnte. Ach ja, besiegen mußte ich ihn zuletzt natürlich auch noch – kein ganz einfaches Programm für einen Zauberlehrling!

In der Burg und vorher in der Magier-Halle hatte ich von einem "Schattenschwert" gehört, das gegen Magie-Einflüsse resistent sein sollte, angeblich das einzige Objekt, mit dem Abraxus vollständig besiegt werden könnte. Wie man hörte, war es in einem Krieg gegen die Gnome verlorengegangen. Ich mußte es finden!

Auf dem Weg nach Malice im Norden, wo der böse Tempel stehen sollte, traf ich auf eine verlassene Silbermine. Da sich in solchen Orten gern Gnome aufhalten, erkundete ich dieses Gebiet. Auf der tiefsten Sohle der Grube konnte ich einen Gnomenhäuptling besiegen, der tatsächlich ein schwarzes Schwert geführt hatte. Daß das Ding antimagisch wirkte, stellte ich sofort fest, denn als ich es trug, funktionierte kein einziger Zauber mehr! Um meine Wunden zu heilen, mußte ich das Objekt erst ablegen. Dadurch gewarnt, versuchte ich gar nicht erst, das "Shadow Sword" in die magische Tasche zu stecken, wer weiß, wie das geendet hätte! Außer dem Schwert fand ich noch einen "Time Stop Scroll" in der Mine. Nach den Erfahrungen im Kampf mit Cam Tethe hob ich den für die Begegnung mit Abraxus auf.

Antimagisch – Das Schattenschwert

Die Wildnis südlich von Malice wurde von einer Reihe von wilden Gazern unsicher gemacht, die ich jedoch überwinden konnte. Nach jedem Kampf mußte ich immer darauf achten, das Schattenschwert loszuwerden, bevor ich heilende Magie benutzen konnte, und es hinterher dann ja nicht zu vergessen.

In den Tempel von Malice ließen mich die Priester erst ein, als ich die Robe trug (Anmerkung: als "Item in use" halten), die ich aus Cam Tethes Folterkammer mitgenommen hatte. Die "Evil Acolytes" und "Evil Monks" im Tempel erkannten die Täuschung, aber gegen die "Ebon Axe" und meine mittlerweile gute Erfahrung mit den Waffen kamen sie nicht an.

Beim Oberpriester im zweiten Stock fand ich den "Fan of Shadows", das letzte der vier Siegel für Abraxus Burg! Dokumente in Granite Keep hatten darauf hingedeutet, daß der böse Kult eines der Siegel besaß. Dieses Objekt konnte Unsichtbarkeit verleihen, und wahrscheinlich hatte Cam Tethe die Prinzessin mit seiner Hilfe vor den Augen der Wachen verschwinden lassen und zur Gefangenen gemacht. Auch einen "Gold Catalyst" hatte mir

der Priester hinterlassen. Also waren mit Abraxus doch nicht alle der alten "Catalysts" verloren gegangen!

Das Ende einer hilfreichen Hexe

Da alle anderen Magier Cam Tethe zum Opfer gefallen waren, mußte ich die Hexe tief im Sumpf aufsuchen, um Informationen über die Möglichkeit zu bekommen, Abraxus aufzuwecken. Darüber wußte sie auch wenig, meinte aber, daß Larf in Bannerwick darüber Bescheid wissen müßte.

Ohne Magie wäre jetzt guter Rat teuer gewesen. Die Hexe aber bot an, Larfs Kopf zum Reden zu bringen, wenn ich ihr dazu den Kopf und eine Reihe weiterer Objekte bringen würde! Glücklicherweise hatte ich in der "Bag of Holding" alle möglichen und unmöglichen Dinge gesammelt, so daß ich alle ihre Forderungen aus dem Stand erfüllen konnte! Ob und wozu sie das Spinnengift, die "Black Potion", die Pango-Frucht und die Torlok-Zunge tatsächlich brauchte, um den alten Nekromanten zum Sprechen zu bringen, weiß ich nicht. Larfs Kopf verriet jedenfalls den "Respirare"-Zauber. Die Hexe jedoch war mit dem Ergebnis nicht zufrieden und wollte mich mit diesem Wissen nicht leben lassen – Pech für die alte Dame!

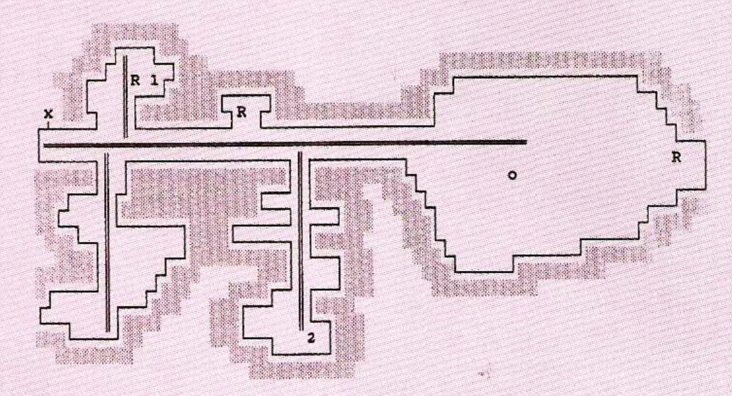
Da ich vor dem bösen Tempel einen "Memoria"-Zauber abgelegt hatte, sprang ich zurück nach Malice, ohne noch einmal den Weg durch den trügerischen Sumpf nehmen zu müssen. Die Unterschiede zwischen Stellen, die einen Mann so eben tragen, und denen, in denen er rettungslos versinkt, sind nämlich kaum zu sehen! So aber kam ich wohlbehalten am Tempel an.

In der Burg des schlafenden Magiers

Der einsame Morgoth, der den Transporter im Norden des Gebäudes bewachte, konnte mich nur kurze Zeit

Aufgegebene Mine (Übersicht 'L')

Level 1, etwas verkürzt



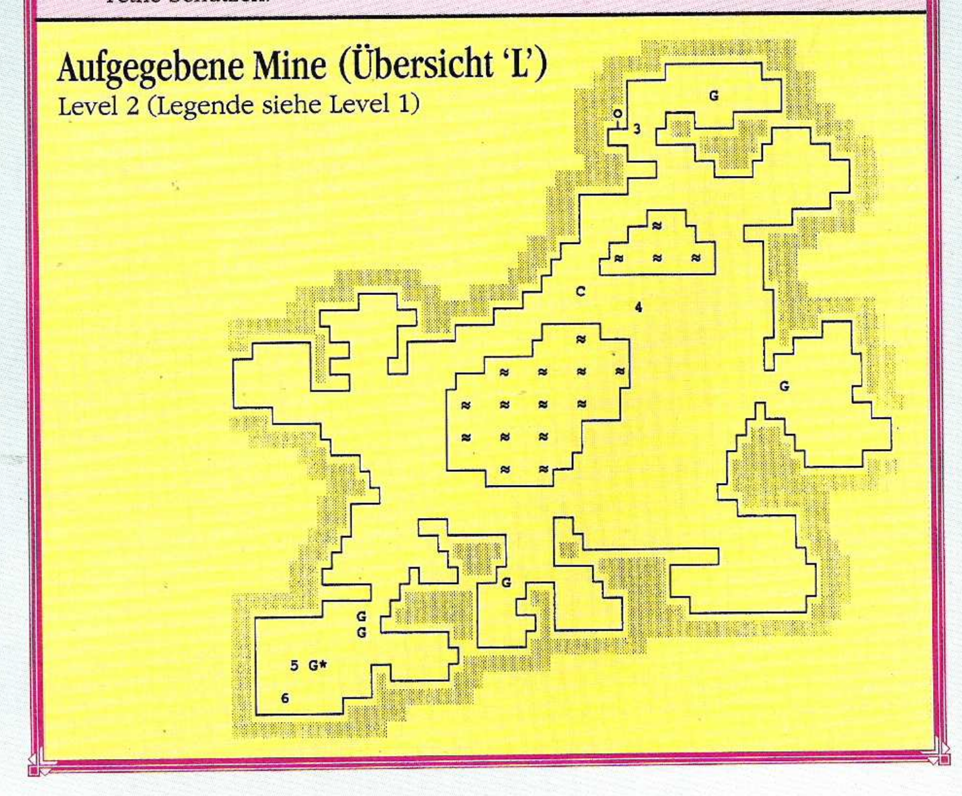
Legende (auch für Level 2)

- x Ausstieg nach oben
- R Riesen-Ratten greifen an
- C Ein 'Creeping Ooze' zeigt sich als schleimiger, aber HARTER Gegner
- G Gnome verhalten sich sehr unfreundlich
- G* Der Gnomen-Häuptling ist kein einfacher Gegner.
- =| Schienen
- o Leiter zwischen Level 1 und Level 2
- ≈ Wasser (logo!)

1. Ein Beutel Silbergeld und ein Heiltrank sind zu finden.
2. Hier liegen ein Beutel Geld und ein Dolch ('Dirk').
3. Das Tagebuch eines Bergmanns ("Miner's Journal") verweist auf das unheimliche Schwert des Gnomen-Häuptlings.
4. Bei einem Skelett finden sich ein Rapier sowie eine Tasche mit Vorräten und Fackeln
5. Beim Gnomen-Häuptling findet man das 'Shadow Sword'. Dieses Schwert ist die einzige Waffe, mit der Abraxus besiegt werden kann. Trägt man es im Inventar, ist KEINE Magie möglich (die Teleporter funktionieren jedoch). Vor Heilzauber etc. daher ABLEGEN! Und auf KEINEN FALL in die 'Bag of Holding' stecken!
6. Schatz des Häuptlings: ein Heiltrank, ein Beutel mit Geld, eine Tasche mit Vorräten sowie ein 'Time Stop Scroll', den man für den Kampf gegen Abraxus aufheben sollte! Die erste dieser Schriftrollen – aus der Library – gegen Cam Tethe benutzen.

Aufgegebene Mine (Übersicht 'L')

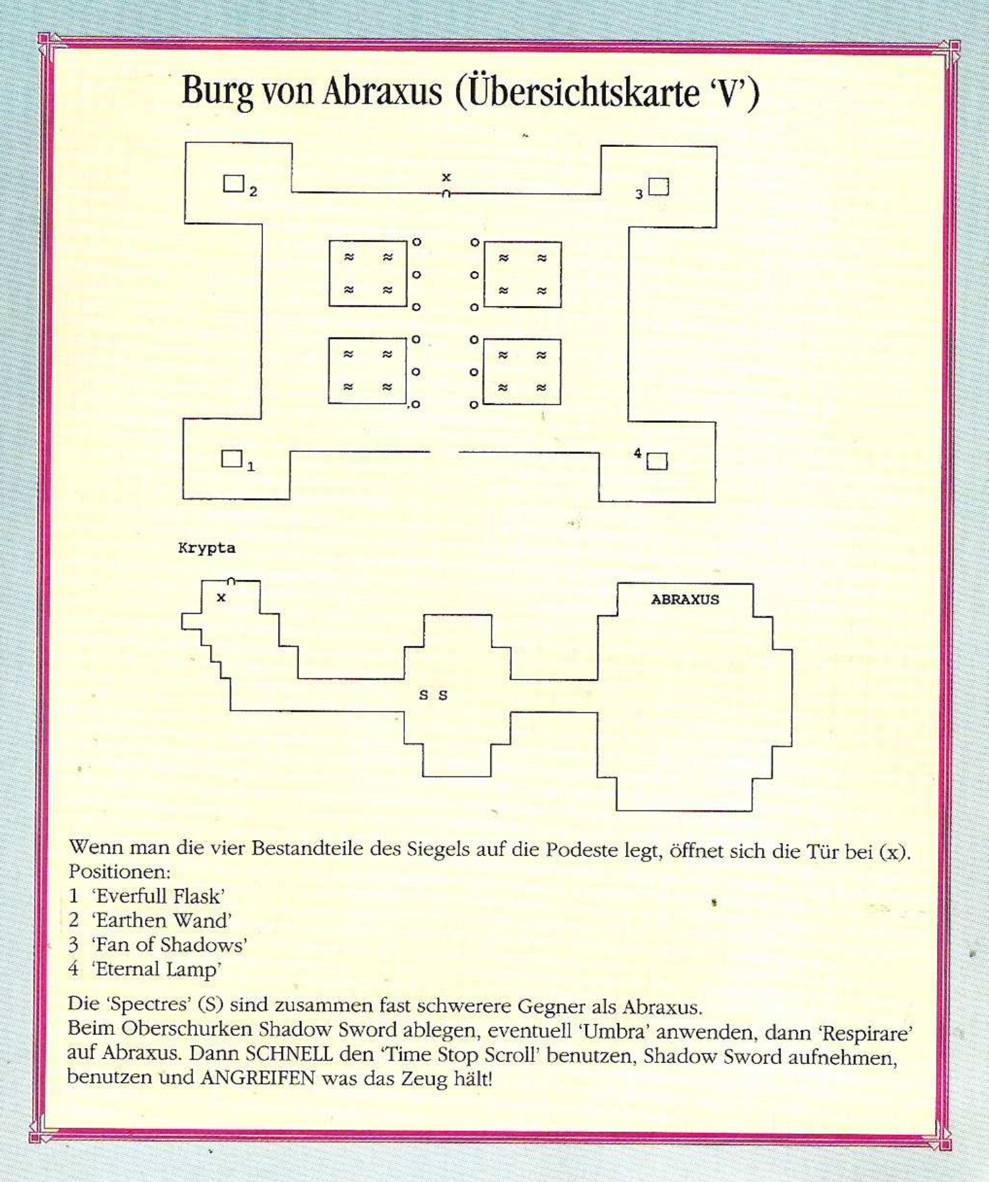
Level 2 (Legende siehe Level 1)



aufhalten. Seinem Kollegen am Zielpunkt der Reise, auf einer Insel ganz im Norden, ging es nicht viel besser. Gut ausgeruht drang ich in die Burg von Abraxus ein – und fand zunächst nichts außer bloßen Mauern, keine Gegner, keine weiterführenden Passagen!

Als ich jedoch im Südwesten der Burg auf einer Plattform ausruhte, einen Zug aus der "Everfull Flask" machte und diese absetzte, da verschwand sie! Ebenso verschwand in den anderen Ecken der Burg jeweils ein Siegel. Nach dem vierten erschütterte ein Erdbeben das Gemäuer. Ohne mein "Amulett/Inertia", das ich mehr aus Faulheit nicht in die "Bag" gesteckt hatte, wäre ich wohl übel verletzt worden. So aber konnte ich unversehrt die Passage erkunden, die sich im Norden, gegenüber dem Ausgang, aufgetan hatte.

Unten traf ich zunächst auf zwei sehr starke "Spectres", die ich wohl nur deshalb besiegen konnte, weil ich erst den einen ausschaltete, dann wieder nach oben lief und mir gut gestärkt den zweiten vornehmen konnte. Abraxus ruhte in einer Kammer am Ende der Katakomben.



Wenn man die vier Bestandteile des Siegels auf die Podeste legt, öffnet sich die Tür bei (x).
Positionen:
1 'Everfull Flask'
2 'Earthen Wand'
3 'Fan of Shadows'
4 'Eternal Lamp'

Die 'Spectres' (S) sind zusammen fast schwerere Gegner als Abraxus.
Beim Oberschurken Shadow Sword ablegen, eventuell 'Umbra' anwenden, dann 'Respirare' auf Abraxus. Dann SCHNELL den 'Time Stop Scroll' benutzen, Shadow Sword aufnehmen, benutzen und ANGREIFEN was das Zeug hält!

Showdown – Abraxus' Ende

Nach einer Rast bereitete ich mich auf den Kampf mit dem bösen Magier ausgiebig vor, legte mir das Shadow Sword und den letzten "Time Stop Scroll" zurecht. Dann sprach ich – mit dem "Gold Catalyst" in der Hand – erst einen Unsichtbarkeitszauber für mich und anschließend den "Respirare"-Zauber für Abraxus.

Und tatsächlich, das Ungeheuer erwachte und kündigte an, mich zu töten und die Herrschaft über die Welt anzutreten! Mein "Time Stop" gab mir wohl den entscheidenden Vorteil, ich ergriff das Schattenschwert und drosch auf Abraxus ein. Der schüttelte bald die Wirkung des Zeitzaubers ab und warf im Gegenzug mit Feuerbällen um sich. Doch wegen meiner Unsichtbarkeit gingen viele davon daneben.

Nach langem Kampf schließlich brach Abraxus zusammen! Auch ich konnte mich kaum noch auf den Beinen halten.

Aber dieses üble Wesen war nun endgültig besiegt. Die Folgen des "Withering" verblaßten, und das "Lied der Schöpfung", von dem Bardach erzählt hatte, klang wieder auf. Alles in allem nicht schlecht für einen Zauberlehrling! Nicht wahr? ❐

H. Jürgen Waldow

Health schlägt Magic

Eine brauchbare Strategie, einen überlebensfähigen Charakter zu generieren, besteht darin, am Anfang Antworten zu wählen, die "Health" (und "Agility") stärken. Magie wird erst spät im Spiel wichtig und sollte wegen ihrer umständlichen Handhabung NICHT zum Kampf, sondern zum Vorbereiten oder Heilen verwendet werden. Ganz "Agile" stellen die Charakter-Werte des Save-Datensatzes auf die Bytes 10H bis 14H ein.

Les Manley: Lost in L.A.

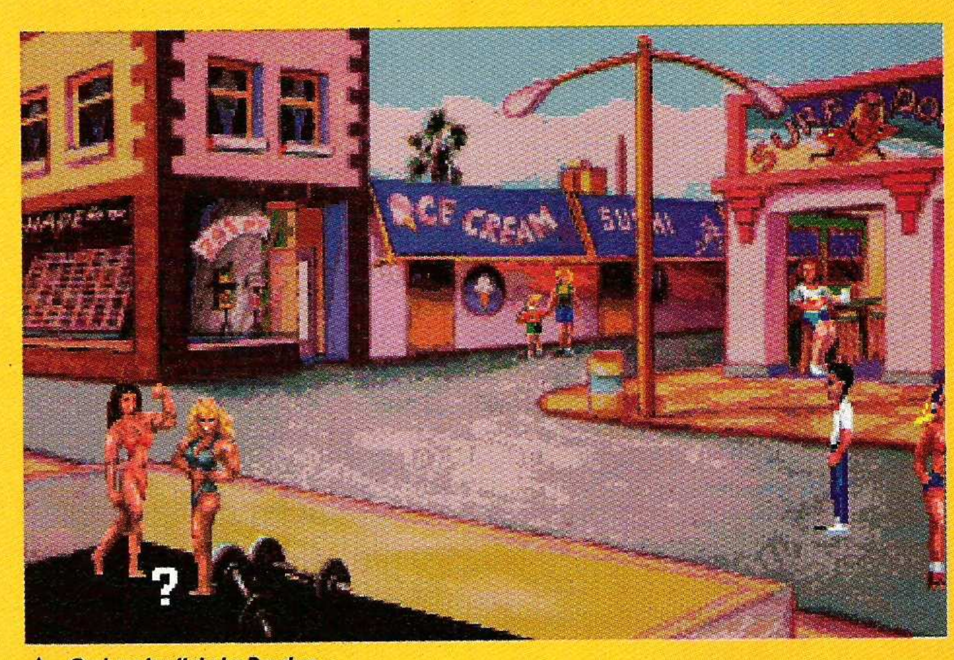
Wachs in seinen Händen

Für Leser, die "Search for the King" kennen, wird unser Held kein Unbekannter sein. Helmut Bean, der kleinste Mann der Welt, war Les bei der Suche nach dem "King" behilflich. Nun muß Les seinen Freund, der in Hollywood berühmt geworden ist, finden. Eine mysteriöse Kidnapping-Serie von bekannten Stars beunruhigt die Filmszene. Deren letzte Opfer sind Helmut und seine Freundin LaFonda geworden.

Am Treffpunkt in L.A. angekommen, ist von Helmut nichts zu sehen. Von den beiden Bodybuilderinnen erfahre ich, daß Helmut und LaFonda verschwunden sind. Ich gehe nach Westen, öffne die Newsbox und lese die neueste Ausgabe der Popular Eclipse, in der von einer totalen Sonnenfinsternis die Rede ist. Am westlich gelegenen Strand spreche ich mit Lance von der Lebensrettung (Fragenfolge: 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1). Während der Sonnenfinsternis entwende ich Lance das rote Halstuch. Danach gehe ich zurück zu den Muskelmädchen und befrage sie erneut. Ich hoffe, daß die Antworten der Mädchen mir helfen, meinen Freund zu finden.

Ich gehe nach Westen zum Hollywood Boulevard und sehe mich um. Ein Wachsmuseum fällt mir auf. Noch ahne ich nicht, welche Bedeutung dieses Gebäude für mich haben wird.

Ich wende mich nach links und spreche mit dem Verkehrspolizisten. Es ist Rock, den die Mädchen erwähnten (Fragenfolge: 1, 1, 1, 1, 2). Viel Neues erfahre ich nicht. Die mit dem Fall beschäftigten Polizisten geben keine Auskünfte. Rock erwähnt noch den Computer im Hauptquartier, an dessen Daten man herankommen müßte.



▲ *»Gut gebuildete Bodys«*

In der südlichen Straße treffe ich eine Gruppe Jugendlicher, die sich die Boyz nennen und die ich anspreche (1, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1). Ich frage nach dem Modem, bestehe den Test und kann mich nach Helmut erkundigen.

Rechts vom Wachsmuseum gehe ich in das Hotel. Ich bemerke noch, daß gegenüber vom Hoteleingang ein junger Mann anscheinend das Hotel beobachtet. Im Hotel versuche ich Murrey Morroni auszuhorchen (1, 1, 2, 2, 1, 1, 1). Im Moment erfahre ich aber nur den Namen des älteren Jungen (Piecechild, wie er von seinen Eltern genannt wurde), den ich bemerkt habe. Er hat den Ruf, ein Computer-Hacker zu sein. Am Ende des Gesprächs mit Morroni fällt mir noch ein kartenähnlicher Gegenstand auf der Theke auf.

Nach dem Gespräch im Hotel gehe ich zu Blade und spreche ihn mit dem Kindheitsnamen an. Da ich Blade verspreche, den Namen Piecechild nicht zu erwähnen, rückt er mit einigen Informationen heraus (3, 1, 2, 1, 1, 1).

Der Clubpaß

Weiter südlich gelange ich zu einem Nachtclub. Vor dem Eingang steht

TRONIC Win-komplett-Serie

Praktisch - Preiswert - Gut!





WinHaushalt

Schluß mit hohen Haushaltskosten

Dieses superaktuelle Programm hilft Ihnen, Zeit, Kosten und Arbeit zu sparen. Jetzt haben Sie eine private Haushaltsbuchführung, die Ihnen eine schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich
- Konto-, Monats- und Jahresübersichten
- Stammdatenverwaltung
- Tabellenfunktion
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- umfangreiche Sortierfunktionen
- Jahresabschluß zu jeder Zeit

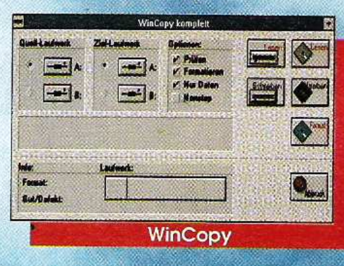


WinBackup

Im sicheren Hafen

Datensicherung à la carte. Mit WinBackup bringen Sie Ihre Daten elegant und schnell in Sicherheit.

● unterstützt alle gängigen Diskettenformate ● berechnet selbständig die benötige Anzahl der Disketten ● effizienter Pack-Algorithmus zum Platzsparen ● einfache und doch umfangreiche Selektionsmöglichkeiten für die zu sichernden Dateien und Verzeichnisse ● Kontrollansicht des Archivs



WinCopy

Disketten kopieren leicht gemacht

Mit WinCopy kopieren und formatieren Sie Ihre Disketten schnell und einfach. Bequemer gehts nicht.

● flexible Handhabung unterschiedlicher Diskettenformate ● Ablegen von Disketten als Image-Dateien auf der Festplatte ● Nonstop-Kopiereinrichtung ● multitaskingfähig ● frei wählbarer Bootsektortext



WinTermin

Der Zeit einen Schritt voraus

Es war einmal... - da kamen Sie mit Ihrer Zeit nicht aus. Mit WinTermin haben Sie ab sofort die Zeit im Griff. Das unruhige Gefühl, daß sie etwas vergessen haben, ist für immer passé.

● grafische Tagesplanung ● automatische Erinnerungsfunktionen ● gezielte Suchfunktionen ● umfangreiche Notizfunktion ● Import und Exportfunktionen für ASCII und dBase ● vollautomatische Suche nach freien Terminen und vieles mehr

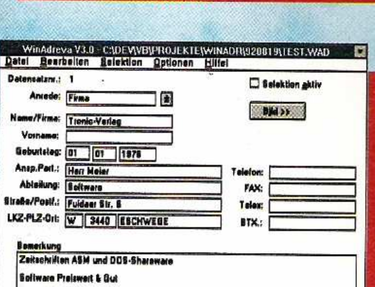


WinPhila

Die praxiserprobte Briefmarkenverwaltung

Die umfangreiche Erfahrungen eines passionierten Briefmarkensammlers stecken in WinPhila, das Sie sicherlich überzeugen wird.

● Erfassung nach Kategorien der Standardkataloge (Michel, Borek u.a.) ● Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u.a.) ● Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten) ● automatischer Listenvergleich ● Bestandsermittlung

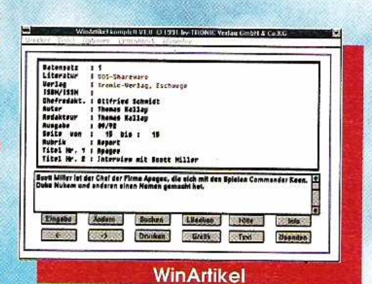


WinAdreva

Komfortabel Adressen verwalten

Gezielte Adressensuche wird mit WinAdreva 3.0 komplett zum Kinderspiel. Sie finden jedes Adreßmaterial schnell und sicher.

● Datenimport und -export / dBase-Import ● bis zu 2 Millionen Datensätze ● Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste) ● Postleitzahlenautomatik ● Grafikeinbindung ● Filterfunktion für beliebige Adreßauswahl



WinArtikel

Preisgünstige Literaturverwaltung

Ihre Literaturverwaltung für Bücher und Zeitschriften, die Ihnen einfach per Tastendruck anzeigt, wo was steht. Übersichtlich im Aufbau, mit einer überzeugenden Grafikeinbindung.

● Erfassung Ihrer Literatur mit allen relavanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., Redakteur, Rubrik u.v.m.) ● bis zu 2 Millionen Datensätze ● Listendruck mit Filterfunktionen

WinVideo

Professionell Videos verwalten

Die perfekte Art, Videos zu verwalten. Ob Sie gelegentlich Videos kaufen oder ein engagierter Sammler sind, WinVideo ist der Richtige wahl.

● Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse u.v.m.) ● Listendruck ● Grafikeinbindung von bis zu 99 Bildern pro Datensatz (für Diashows) ● Memo- Felder für Handlung, Regie/Darsteller und Bemerkungen

Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Hessenring 32, 3440 Eschwege

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Ja, hiermit bestelle ich

- ☐ WinAdreva 3.0
- ☐ WinVideo 2.0
- ☐ WinCopy
- ☐ WinPhila 3.0
- ☐ WinArtikel
- ☐ WinHaushalt
- ☐ WinTermin
- ☐ WinBackup

zum Preis von je DM 49,-

☐ 3 1/2" ☐ 5 1/4"
(bitte gewünschtes Diskettenformat ankreuzen)

☐ Den Betrag plus Porto/Verpackung (Inland 4,00 DM, Ausland 6,00 DM)bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.

☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der Bundesrepublik möglich!)

Meine Anschrift

Name

Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Ort

ASM /93

Unterschreiben Sie hier bitte Ihre Bestellung! Bei Minderjährigen ist die Unterschrift eines gesetzlichen Vertreters erforderlich. Ohne Ihre Unterschrift kann die Bestellung nicht bearbeitet werden.

Für ganz Eilige: ☎ 0 56 51 / 92 91 03



Datum Unterschrift

Bitte einsenden an: TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege
Ab 01/07: TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Bob, den ich anspreche (2, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Ich erfahre, daß eine große Party geplant ist und ich für den Club einen Paß benötige. Ich erinnere mich an den kartenähnlichen Gegenstand, den ich im Hotel gesehen habe. Also entschließe ich mich, nochmals mit Morroni zu sprechen (1, 1, 2). So erhalte ich von Murrey den Clubpaß, als ich zustimme, ihm einen Gefallen zu tun. Vielleicht schaffe ich es auch, eine Einladung zur Party zu erhalten.

Beim Verkehrspolizisten betrete ich das Fotogeschäft und spreche mit der hübschen Rainbow (1, 1). Als ich wieder draußen bin, fällt mir ein, daß ich ihr den Film geben könnte, um ein Starfoto zu erhalten. Ich wähle die Attrappe LaFonda, die mit mir abgelichtet wird.

Danach zeige ich den Boyz (südlich) das rote Halstuch und kann Lou's Laden betreten. Ich frage nach Helmut und LaFonda und zeige Interesse an einem Computer. Leider will Lou die Kreditkarte nicht akzeptieren. Ich gebe Lou das Foto von LaFonda und erhalte dafür einen gebrauchten Computer.

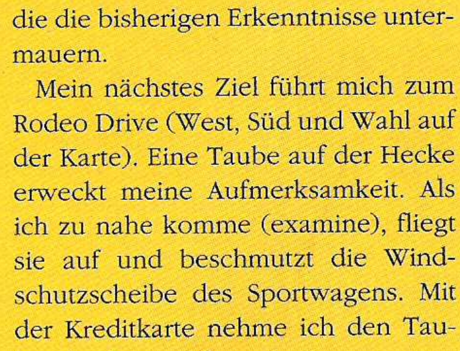
Am Reisebüro (nördlich) wende ich mich an das Touristenpaar und erhalte für ein Autogramm eine weitere Karte (map) von L.A. (1, 1, 1, 2)

Von der Kreuzung aus (2x südlich, dann auf der Karte wählen) gehe ich nach rechts in die Vine Avenue. Dem Straßenhändler (Entrepreneur) gebe ich die Karte, die ich von den Touristen erhielt, und bekomme dafür ein drahtloses Telefon.

Wie wär's mit Elvis

Jetzt kann mir vielleicht Blade weiterhelfen. So gehe ich wieder zum Hotel (rechts und dann den Hollywood Boulevard wählen), gebe Blade das Telefon und frage nach dem Paßwort für die Datenbank des LAPD. Leider erfahre ich nur, daß das Paßwort mit den Buchstaben EL beginnt. Mein nächster Weg ist der Club (südlich). Ich spreche mit Bob und gebe ihm den Paß.

Am nächsten Morgen befinde ich mich in der Gesellschaft von Dominique und Monique im Hotelzimmer. Ich erhalte eine Diskette, boote den Computer, hacke und bin in der Datenbank. Bei der Paßwortabfrage erinnere ich mich an die Buchstaben EL und an mein erstes Abenteuer, als ich den "King" suchte. So versuche ich es mit ELVIS. Ich dringe in die Datenbank ein und erhalte einige Informationen, die die bisherigen Erkenntnisse untermauern.

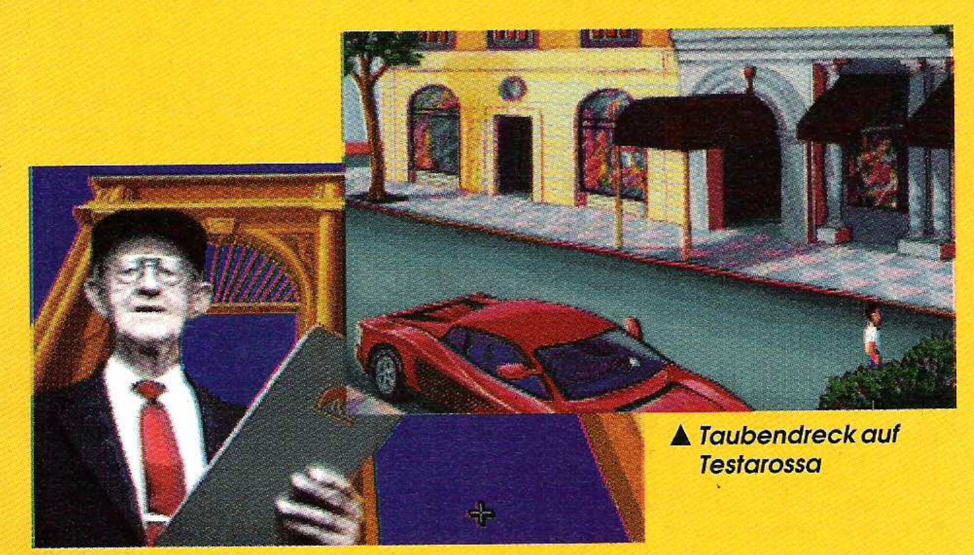


Mein nächstes Ziel führt mich zum Rodeo Drive (West, Süd und Wahl auf der Karte). Eine Taube auf der Hecke erweckt meine Aufmerksamkeit. Als ich zu nahe komme (examine), fliegt sie auf und beschmutzt die Windschutzscheibe des Sportwagens. Mit der Kreditkarte nehme ich den Taubendreck an mich.

Les wird Star

Jetzt wird es Zeit, dem Parmound Studio einen Besuch abzustatten (links und Kartenwahl). Dem Torwächter erzähle ich, daß ich Meladonna sehen will. Nachdem ich einen Grund erfinde, lande ich auf dem Studiogelände (vorher Kopierschutzabfrage).

Linker Hand betrete ich den Eingang zu den Büros. Gerade als ich mit Abe Goldstein sprechen will, werde ich von dem Mitarbeiter Todd abgefan-



▲ Taubendreck auf Testarossa

▲ »Ich bin der Torwächter«



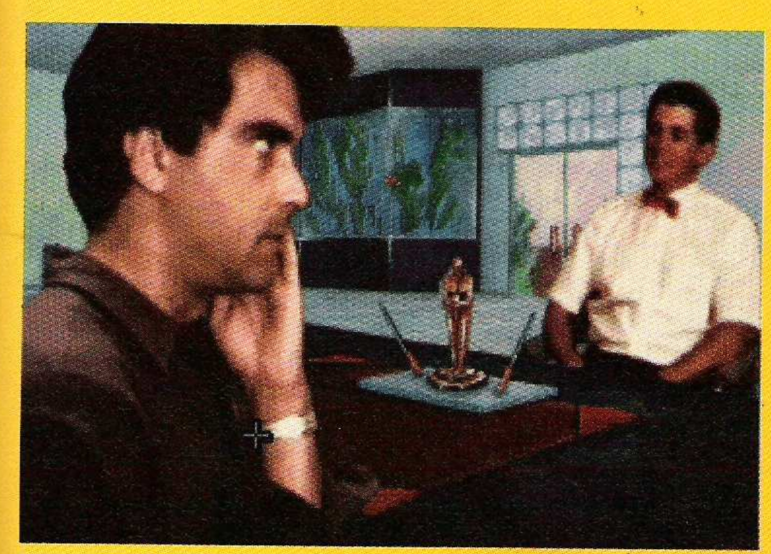
▲ Jason Myers ist wieder da



▲ *»Fotos mit neuer Nase«*



▲ *Malladonas neues Video*



▲ *»Zu Besuch bei Toni«*



◀ Those were the days ...



»Im Shop mit Malladonna ▶

gen, dem ich mein Anliegen vortrage (2, 1, 1). Nach einem kurzen Gespräch lande ich wieder außerhalb der Büros, ohne Abe Goldstein gesprochen zu haben.

Im dritten Hangar (von rechts) scheint Meladonna zu sein. Ich kann ihn aber nicht betreten. Den zweiten kann ich öffnen und befinde mich in einer Filmkulisse. Bei einer Untersuchung des Ruderbootes entdecke ich eine undichte Stelle, die ich notdürftig mit dem Taubendreck verstopfe. Ich klettere in das Boot und rudere auf die andere Seite. Als ich versuche, die linke Tür zu öffnen, erscheint eine Gestalt, die einem Horrorfilm entsprungen scheint. Trotzdem nehme ich Kontakt auf (3, 3, 2). Nachdem ich durch einen Filmtrick in zwei Teile gespalten wurde, nehme ich die Axt an mich. Ich verschwinde durch die rechte Bühnentür (Camp Blood) und sehe Meladonna. Ich kann sie zwar nicht zur Kidnapping-Serie befragen, aber als Entschädigung werde ich als neuer Superstar der Filmbranche entdeckt.

Da ich nun einen Agenten brauche, gehe ich zum Sunset Boulevard, betrete das Gebäude und spreche mit Toni Leoni. Viel Erfolg habe ich nicht. Ohne Fotos läuft nichts. Und ein Gespräch mit Abe will er auch nicht vermitteln. Gleich nebenan (rechts) gehe ich in das Fotoatelier (Blue Studios), um Bilder anfertigen zu lassen. Der Fotograf weigert sich aber, ohne plastische Veränderung des Gesichts Aufnahmen von mir zu machen. Da mich aber der Ruhm und die Eitelkeit gepackt haben, suche ich einen Schönheitschirurgen auf.

Die neue Nase

Am Drive hat Dr. Nick seine Praxis. Ich verhandle mit ihm, bis ich eine neue Nase bekomme (siehe Inventory), die temporär benutzt werden kann.

Jetzt heißt es zurück zum Fotoatelier und zum Agenten. Im Fotostudio werden von mir (mit der neuen Nase) Aufnahmen geschossen, mit denen ich nebenan zum Agenten gehe. Leoni sagt zu, ein Treffen bei Spargo mit Goldstein zu vereinbaren.

Am Drive gehe ich rechts in die "Les Boutique". Da ich unentschlossen bin, was ich kaufen soll, sehe ich mich erst mal um, nachdem ich mit der Angestellten gesprochen habe. Als ich mich zur rechten Seite des Ladens begebe, betritt Meladonna die Boutique, um ihr Kleid abzuholen, und ich kann sie beobachten.

Danach habe ich mein Treffen bei "Spargo". (Hier muß man eventuell etwas probieren. Nachdem Meladonna den Laden betreten hat, läuft die Szene automatisch ab.) Ich rede mit Abe Goldstein, der von zwei hübschen Damen umrahmt wird (1, 2). Ich erhalte eine Einladung zur Party. (Wenn der Dialog richtig verläuft, ist Les automatisch auf der Party.)

Endlich habe ich Gelegenheit, Meladonna und Abe über Helmut zu befragen (Dreiergruppe rechts oben, 1, 1, 1). Das Ergebnis ist, daß es zwischen



▲ »Prommis aufregen«



◀ »Ob das wohl der Böse ist?«



Helmut to the Rescue ▶

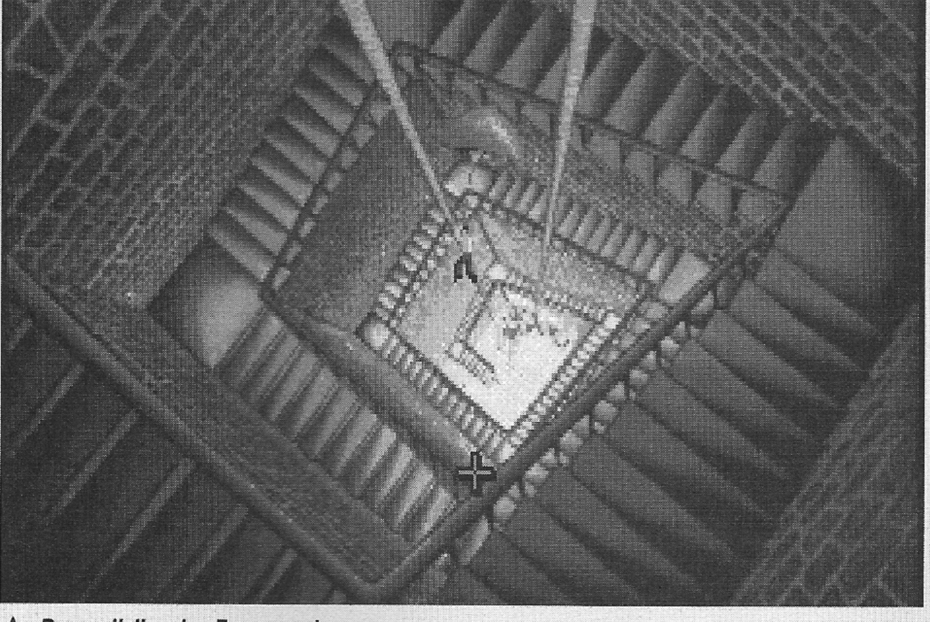
Meladonna und Abe zu einem Streit kommt und Meladonna entführt wird. Die Verfolgung der Entführer endet vor dem Wachsmuseum.

Das Wachsmuseum

Mit der Axt öffne ich die Tür und gelange so in das Museum. Im östlichen Raum nehme ich die Fackel an mich. Unter den Wachsfiguren befindet sich auch Helmut. Unwillkürlich berühre ich die Figur neben Helmut und erhalte so ein paar Wachstropfen.

Als ich mit der Fackel meinen Freund betrachte (use torch with Helmut's display), mache ich eine Entdeckung. Leider werde ich kurz darauf bemerkt und soll nun die gleiche Behandlung erfahren wie alle anderen verschwundenen Personen. Voller Hohn bekomme ich alle Antworten auf meine Fragen. Soll das das Ende sein?

Was ich jetzt erzähle, habe ich später von Helmut erfahren. Meine Fackel bewirkte, daß das Wachsgefängnis von Helmut zu schmelzen begann und er sich befreien konnte. Er nahm die Fackel und ging in den westlichen Raum. Mit der Hitze der Fackel löste er das Schwert und nahm es an sich (use torch on sword). Außerdem löste er mit dem Schwert das Lendentuch von der Tarzanfigur (use sword on loincloth). Wieder im östlichen Raum löste er ebenfalls mit dem Schwert etwas Wachs von der Auslage (Display). Mit dem Wachs formte er einen Becher und fing damit die Säuretropfen auf (use wax with acid drool). Im mittleren Raum öffnete er mit dem Schwert den Sarkophag und entdeckte so ein großes Treppenhaus. Da er keine Zeit hatte, die vielen Treppen herunterzulaufen, benutzte er das Lendentuch als Fallschirm. Er war ja nicht umsonst der kleinste Mann der Welt (use loincloth on/Bildschirmmitte).



▲ *»Paragliding im Treppenhaus«*

Zu guter Letzt

Unten angekommen, löste Helmut mit der Säure meine Stahlklammern (use cup of drool on steel straps). So konnte ich mich wenigstens bewegen. Die beiden Killer-Zombies kann ich mit der reflektierenden Kreditkarte ausschalten. Ich öffne die Falltür (Fragezeichen auf Falltür) und stehe dem Wahnsinnigen gegenüber. Ich versuche, ihn zur Aufgabe zu bewegen (1, 1). Mit der Kreditkarte, die den Strahl der Lampe reflektiert, versuche ich ihn abzulenken und ziehe am Seil der Glocke.

Jetzt gilt es natürlich, einen wirksamen Lärmschutz zu installieren. Wie gut, daß es Wachs gibt. Damit verstopfe ich mir die Ohren, während Helmut weiter am Seil der Glocke zieht. Ich entwende den silbernen Revolver und stoße den Wahnsinnigen in den Abgrund, als Helmut mir das Zeichen gibt. (Handsymbol benutzen). Das ist dann auch – schließlich und glücklich – das Ende. ❐



▲ *»Showdown à la Hitchcock«*

Wolfgang Heidorn

CD
2 titres
FLASHBACK

ANOTHER WORLD II: FLASHBACK

Auf der Suche nach der



Es ist eine andere Welt, eine Welt voller Gefahren und Abenteuer, die darauf warten, von Euch bestanden zu werden. Euer größtes Handicap: Ihr müßt erst einmal Eure Identität wiederfinden, bevor es richtig losgehen kann.

Als ich ohne den Hauch einer Erinnerung, wie es dazu kam, nach einer haarsträubenden Flucht aus dem Gefängnis der Ogres aus der Bewußtlosigkeit erwache, finde ich mich in einer wilden Dschungellandschaft wieder, in der die Reste einiger halbverfallener Maschinen auf eine scheinbar hochentwickelte Zivilisation schließen lassen.

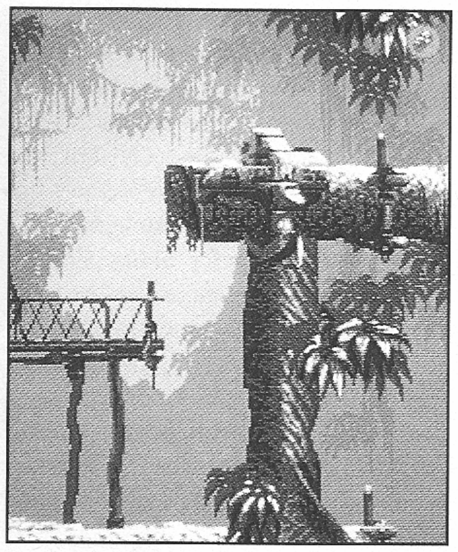
Ich mache mich also auf den Weg, meine verlorene Erinnerung wiederzufinden und meine Mission, was auch immer sie gewesen sein mag, zu beenden...

LEVEL 1 – Code: BACK

Was ist zu tun? Nun, zuerst muß man einen Bildschirm unterhalb des Starträums, den Holocube, aufheben und aktivieren. Man sieht sich selbst als holografische Darstellung und bekommt ein paar knappe Anweisungen. Dann nach oben klettern, den Abgrund im Bild rechts mit einem eleganten Sprung überwinden und ein Bild weiter rechts den Ogre mit der Pistole zu seinen Ahnen schicken. Weiter nach links und einen Stein mitnehmen. Dann nach rechts, den Abgrund mit einem Sprung überqueren. Dadurch öffnet sich links eine Tür, die das nächste Opfer freigibt. Nach dessen Beseitigung die am Boden liegende Batterie aufheben und weiter nach rechts unten. Vorsichtig nach unten klettern und nach rechts, an der Laserbarriere vorbei bis zum Generator, wo Batterie und Schutzschild wieder aufgeladen werden müssen.

Ogres lauern überall

Nun wieder ganz zurück nach links, bis zur Brücke. Dort die aufgeladene Batterie in die Konsole stecken, wodurch die Brücke aktiviert wird und wir den Abgrund nun gefahrlos überqueren können. Hinter der Brücke mit dem ersten Lift nach oben fahren und nach links gehen. Dort den Stein auf



▲ Im Land der Monsteryuccas

den Sensor werfen, so daß der Lift unten bleibt, und den Teleportergürtel und die beiden Steine einsammeln.

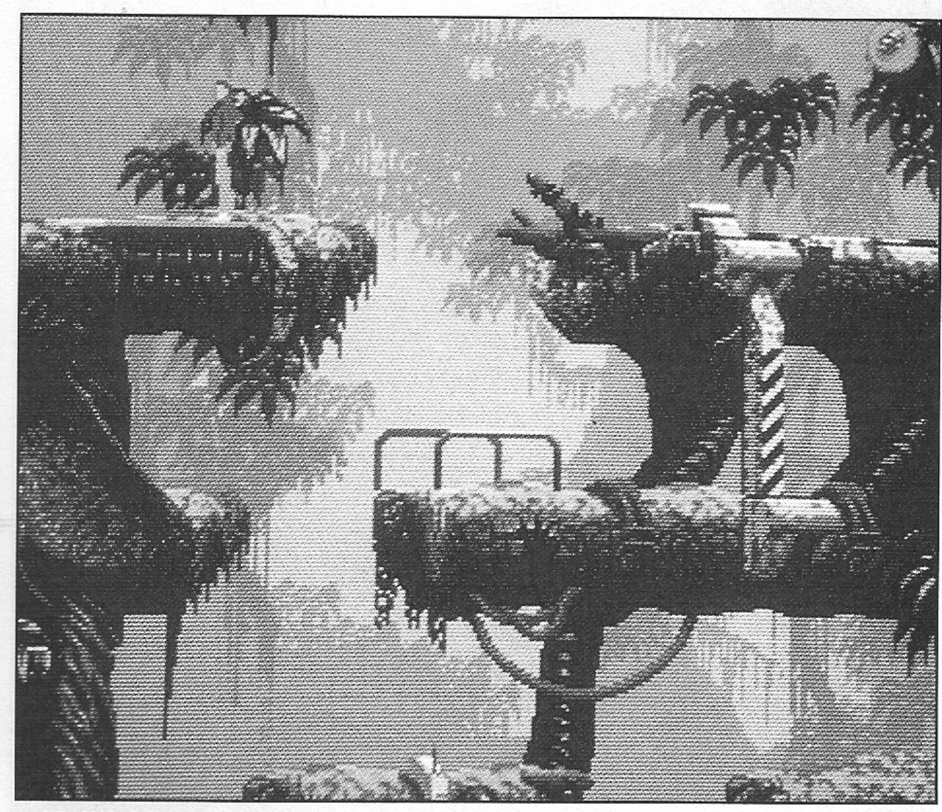
Nun mit dem unteren Lift abwärts fahren. Dann weiter nach rechts. VORSICHT! Nicht in den tiefen Abgrund fallen lassen, sondern nach unten KLETTERN!

Dann abermals tiefer klettern, bis zu den beiden Ogres. Mit viel Glück erledigen sie sich dadurch beide selbst, wenn nicht, muß man sich eben um den überlebenden Riesen kümmern.

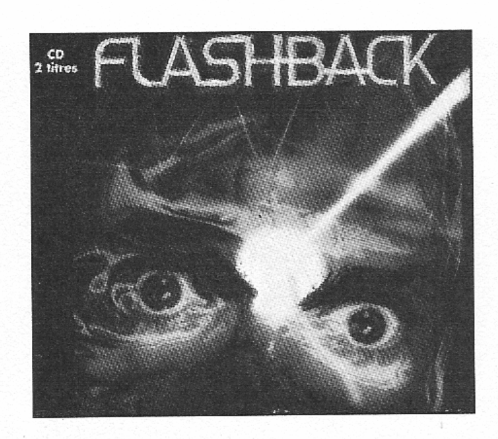
Rechts ist nun ein Schutzschild, das ausgeschaltet wird. Danach einen weiteren Ogre wegblastern, einen Schlüssel sowie zwei mal 100 Credits einsammeln.

Der nächste Ogre erwartet uns wieder auf der rechten Seite, aber auch er stellt kein ernstzunehmendes Hindernis dar. Nun können wir uns gefahrlos die 500 Credits aneignen, die hier herumliegen. Nun wieder nach links, die dort befindliche Tür mittels des Schlüssels öffnen und den ganzen Weg zurück über die Brücke bis zum Generator, an dem wir vorhin unsere Batterie und den Schutzschild aufgeladen haben.

Nach dem abermaligen Aufladen des Schutzschilds geht es weiter nach oben links, im Vorübergehen muß der dort herumlungernde Ogre beseitigt werden, und dann weiter ab nach oben. Dort ein bißchen mit den Sensoren herumspielen, bis man ganz oben angelangt ist. Ein Stück weiter rechts liegt ein halbtoter Mann. Wenn man mit ihm spricht, erzählt er, daß die Ogres seinen Teleporter geraubt haben. Kein Problem, den Teleporter haben wir ja dem Ogre wieder abgenommen! Nach der Rückgabe seines Eigentums



▲ Viel Wald auf dieser Welt



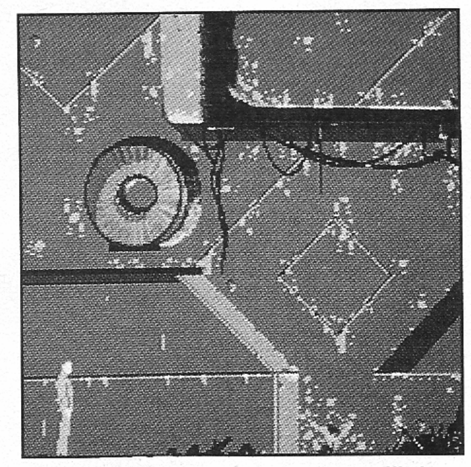
Gegen die Genfer Konvention

überläßt der Mann uns eine ID-Karte, die ins Inventar aufgenommen werden muß. Und wieder geht es zurück über die Brücke, bis ganz nach links, wo wir die ID-Karte in eine weitere Konsole einführen können. Alsbald wird uns eine weitere Tür aufgetan, und wir klettern ganz vorsichtig nach unten, wo sich ein tiefer Abgrund auftut.

Auch hier lauern zwei der unvermeidlichen Ogres, die sich aber wie die bereits oben erwähnten Ogres bei unserem Sprung nach unten entweder selbst ausrotten oder einen Überlebenden für uns zurücklassen. Hier gibt es auch noch einen netten kleinen Lasermechanismus, der durch einen Sensor ausgelöst wird. Also vorsichtig nach rechts weiterrollen. Dort finden wir einen alten Mann, der uns für unsere mühsam ergatterten Credits bereitwillig seinen Anti-Schwerkraftgürtel überläßt. Mit diesem können wir nun gefahrlos in die Tiefe springen...

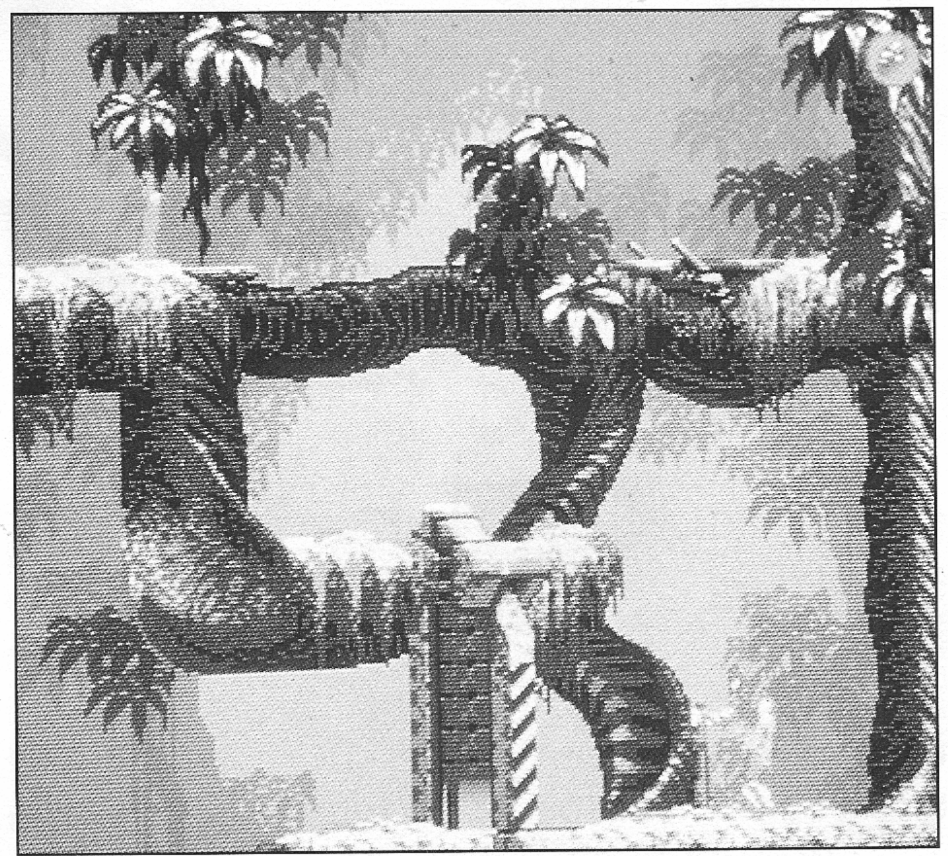
LEVEL 2 – Code: LOUP

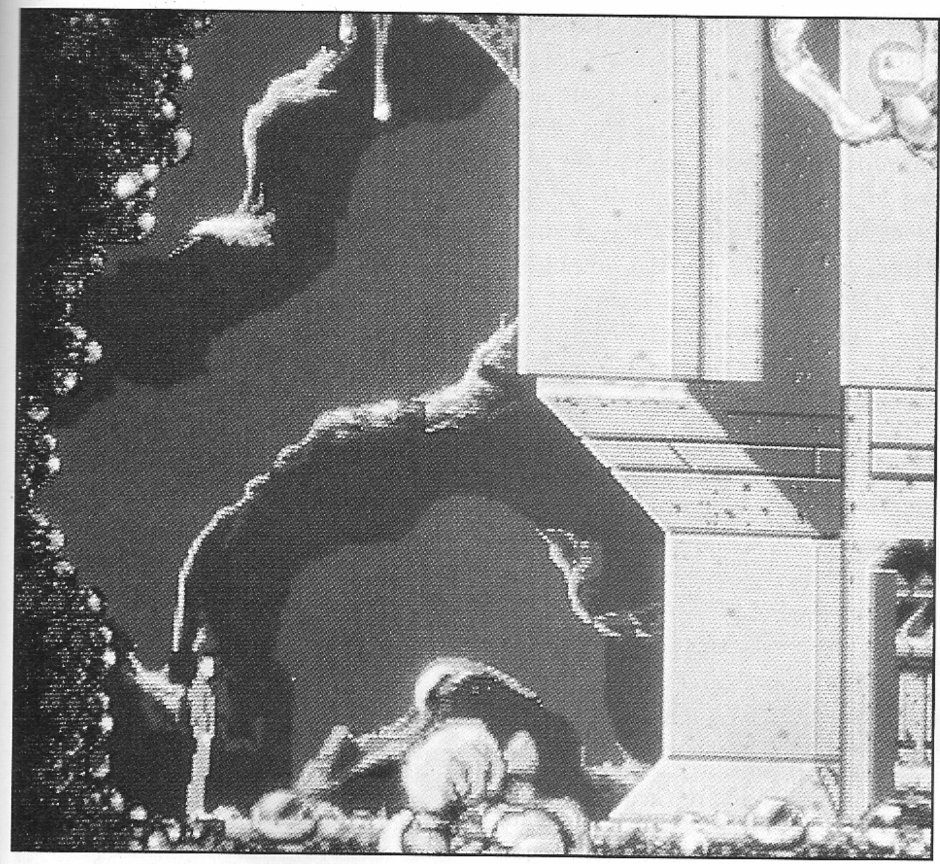
Zunächst einmal nach rechts, dann nach unten klettern, um den Lift nach oben zu bringen. Dann von der mittleren Plattform aus nach links oben springen. Dort finden wir dann zwei Wachen, die gerade dabei sind, einen Gefangenen zu mißhandeln. Wir erledigen die beiden Übelwichte und sprechen mit dem Mann, der sich uns als unser alter Freund Ian zu erkennen gibt! Nachdem wir auf dem seltsamen Stuhl Platz genommen haben, leitet Ian eine Sequenz ein, die die verlorene Erinnerung wiederkehren läßt. Danach unbedingt nochmals mit Ian sprechen und den Raum nach rechts verlassen. Dann vorsichtig nach unten klettern, einen weiteren Ogre erlegen und die dort herumliegende Sicherung einsacken. Mit deren Hilfe kann man nun die obere Konsole reparieren und damit den Lift reaktivieren. Mit diesem nach oben fahren und weiter nach links und mit dem dort befindlichen Mann sprechen, der dann die linke Tür öffnet.


▲ *Das ist schon fast ein Hyperventilator*

Mit der U-Bahn durch die Welt

Dann schnell den Lift holen und nach unten fahren, wo bereits eine Art U-Bahn wartet. Damit fahren wir nach Amerika, wo wir die örtliche Bar aufsuchen. Mit dem Barmann plaudern, dann weiter nach rechts, wo eine zwielichtige Gestalt herumsteht. Ein Gespräch mit diesem Knaben ergibt, daß er bereit wäre, uns falsche Papiere zu verkaufen, mit deren Hilfe wir an der großen Gameshow teilnehmen könnten, um eine Raumschiffpassage weg von diesem Planeten zu gewinnen. Aber vorher brauchen wir natürlich ein wenig Kleingeld, um den Gauner zu bezahlen. Also begeben wir uns wieder zur U-Bahn und fahren eine Station weiter nach Afrika, wo wir den Gou-


▲ *Wenigstens ist man an der frischen Luft*



▲ *Alles so schön bunt hier*

Unsere nächste Mission ist es, einen V.I.P. durch die verbotene Zone 2 in Afrika zu geleiten. Auch hier treffen wir etwas weiter rechts auf einen Ogre, der uns bereitwillig einen Schlüssel hinterläßt, nachdem wir ihn mit ein paar gezielten Schüssen in seinen Bauch dazu überredet haben. Nun lediglich noch die Tür mit dem Schlüssel öffnen, weiter nach links, dort noch einem Ogre das Licht ausblasen und zwei herumschwirrende Laserkugeln zerschießen. Auf der obersten Plattform befindet sich ein weiterer Schlüssel, mit dessen Hilfe wir die letzte Tür rechts öffnen können und der V.I.P. sein Ziel erreicht. Wir werden angemessen bezahlt und anschließend zurück zum Arbeitsamt teleportiert. Dort wieder die übliche Auflade- und Abspeicherprozedur und das Entgegennehmen des nächsten Auftrags.

verneur aufsuchen, der uns bereitwillig mit einer Arbeitserlaubnis versorgt. Mit dieser fahren wir dann weiter nach Europa, wo wir das dortige Arbeitsamt frequentieren. Der Grazie am Schalter zeigen wir unsere Arbeitserlaubnis und gehen weiter nach links. Dort haben wir nun zum ersten Mal die Gelegenheit, den momentanen Spielstand zu speichern.

Transportdienst für Pakete und V.I.P.s

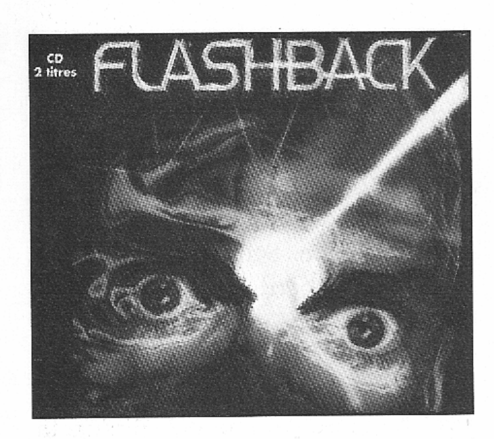
Nun an den Monitor und den ersten Auftrag annehmen. Es gilt, ein kleines Päckchen von einer Frau in Asien abzuholen und an einen Mann in Afrika zu übergeben. Kinderspiel! Irgendwo unterwegs taucht ein Gauner auf, der versucht, uns das Päckchen mit Gewalt abzunehmen, der aber wie alle anderen auch nicht kugelfest ist. Damit wäre dann der erste Auftrag erfüllt, und wir holen uns beim Arbeitsamt den nächsten. Man darf übrigens nie vergessen, dort wieder den Schild aufzuladen und abzuspeichern!

Terminators Ende

Diesmal ist es unsere Aufgabe, einen durchgedrehten Terminator davon zu überzeugen, sein weltliches Dasein

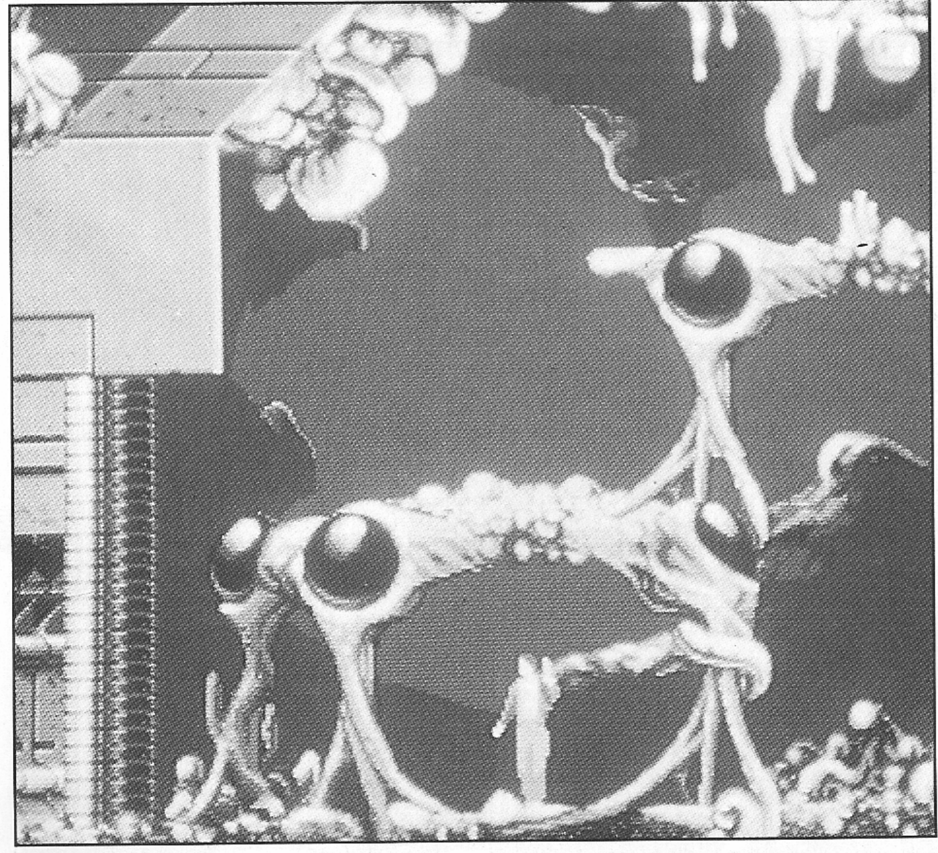
▼ *Volles Rohr im Heizungskeller*





Mit dem Fahrstuhl in die Action

gegen eine etwas ungefährlichere Daseinsform als Aschehaufen einzutauschen. Zuerst gehen wir nach Amerika in die Bar und sprechen mit dem dort anwesenden Gast. Dieser gibt uns die Information, wo wir den Terminator finden können. Wir gehen an die besagte Stelle nach unten, wo wir aber nur einen anderen Cop finden, der den Terminator abgelöst hat. Dieser gibt uns den neuen Aufenthaltsort des Blecheimers preis. Er soll sich in einem Raum in der Nähe der Bar aufhalten. Wir klettern also wieder flugs nach oben, gehen durch die Bar nach links und zerstrahlen einen dort herumgammelnden Ogre. Wieder in der Bar treffen wir einen Mann, der uns neue Infos gibt. Abermals gehen wir nach unten und befreien den Cop von seiner irdischen Last. In seinen Überresten finden wir einen Schlüssel, mit dessen Hilfe wir die Falltür links von der Bar öffnen können. Nach einer kleinen Kletterpartie nach unten erreichen wir einen weiteren Save-Punkt. Nachdem wir dort gespeichert haben, geht's weiter nach rechts, wo schon der üble Terminator und einer seiner Kumpels auf uns warten. Nach abermaligem regen Gebrauch von unserer Schußwaffe wäre dann auch diese Mission erledigt, und der Teleporter bringt uns zurück zum Arbeitsamt.

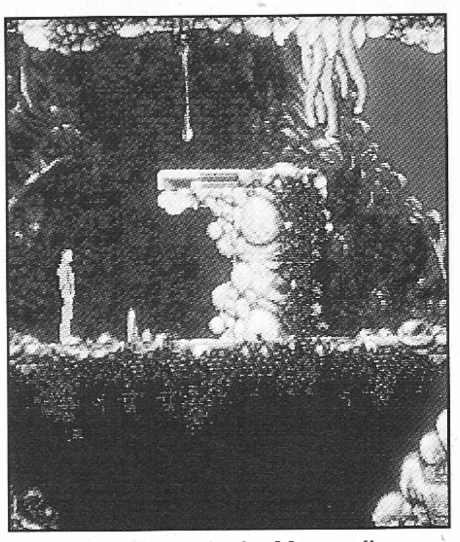


▲ *Sehr organisch, dieses Level*

Ruhe im Reaktor

Der nächste Auftrag ist eigentlich ziemlich einfach, man muß nur schnell sein! Es gilt, einen glühenden Reaktor mittels einer Codekarte dazu zu bringen, seine unruhestiftende Tätigkeit einzustellen und nicht zu explodieren. Man muß hier eigentlich nur auf gelegentliche Minen achten und ansonsten rennen, rennen, rennen!

Nach diesem kleinen Spaziergang kickt der Teleporter wieder an und ermöglicht uns die Erfüllung des fünften und letzten Jobs.

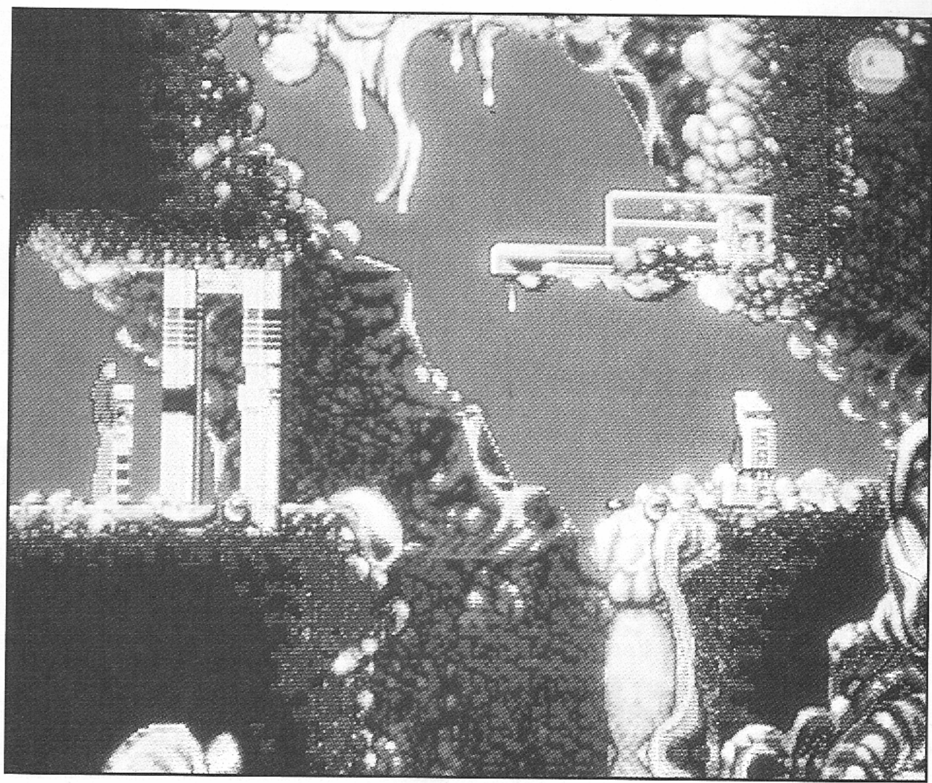


▲ *Wand und Decke im Mozarella-Design*

Hier gilt es nun, die verbotene Zone 3 in Europa von wildgewordenen Mutanten zu befreien. Diese Mission erfordert ein wenig Fingerspitzengefühl, da es von den Schlurchies hier nur so wimmelt, und die Savepoints ziemlich rar gesät sind. Zuerst also nach Europa und die Zone 3 betreten, dort sofort abspeichern und den ersten Ogre erledigen. Nun wieder abspeichern und vorsichtig nach unten klettern. Den nächsten Kraftbold töten und seinen Schlüssel einstecken. Weiter nach unten, und den dritten Ogre zu seinen Freunden schicken. Dann nach links und die Tür mit dem Schlüssel öffnen. Den Stein aufheben und auf den linken Sensor werfen. Vorsichtig nach oben klettern (Fallbombe!) und den Ogre kaltstellen. Nun nach links RENNEN, um die Minen zu überspringen. Sofort nach der Landung dem näch-

sten Ogre "Goodbye" sagen und mittels des Sensors auf der obersten Plattform die Tür öffnen. Wieder nach unten klettern, nach rechts purzelbaumen und den Schlüssel und die Credits aufsammeln. Dann nach links, unten, rechts, unten. Hier wartet ein weiterer Cop darauf, in seinen frühzeitigen Ruhestand befördert zu werden. Jetzt braucht man bloß noch die untere Tür zu öffnen, den darin befindlichen Laserball zu exterminieren, und auch diese Mission findet endlich ihr verdientes Ende.

Jetzt haben wir genug Geld verdient, um uns die falschen Papiere von dem Gauner in der Nähe der Bar zu kaufen. Mit diesen begeben wir uns unverzüglich zum Pförtner der Gameshow DEATHTOWER, dem wir die Lappen übergeben. Nun sind wir zur Show zugelassen und dürfen in einem mit Wachen gespickten Turm um unser Leben kämpfen, sehr zur Erheiterung der Zuschauer...



▲ *Gehen wir nach oben, nach unten, oder bleiben wir hier?*

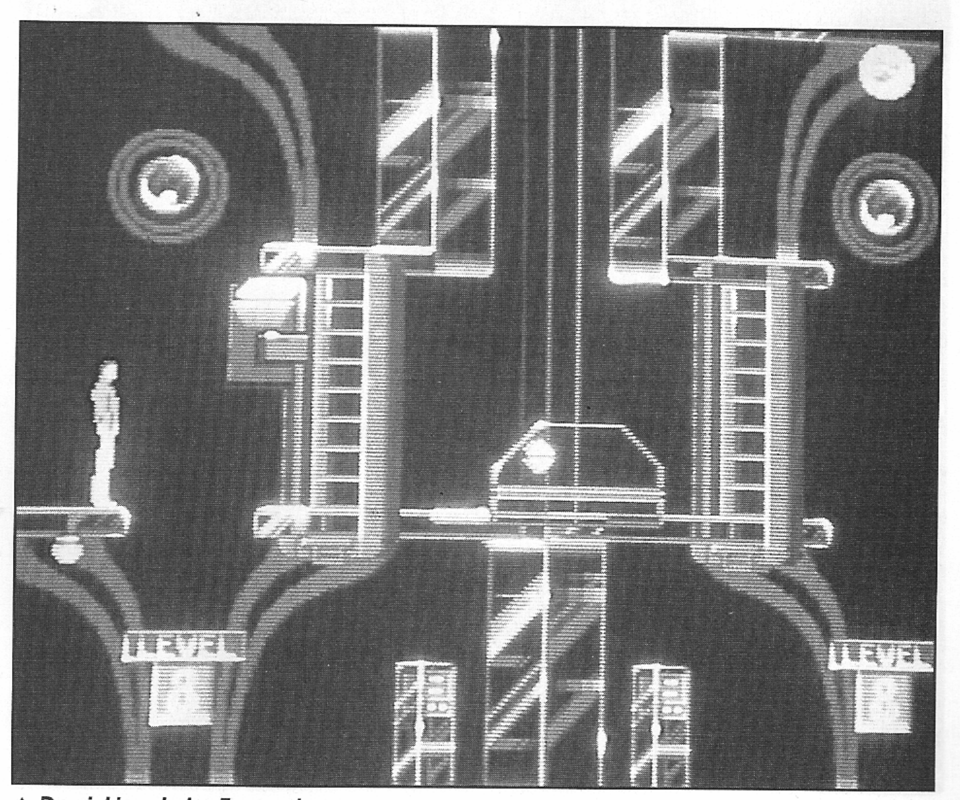
LEVEL 3 – Code: CINE

8. Stock:
Nach rechts, einen Terminator killen, die Tür öffnen und wieder nach links. Dort wieder aufladen, dann weiter nach links, noch einen Terminator erlegen, die nächste Tür öffnen. Nun bei Bedarf abermals aufladen und dann mit dem Lift nach oben fahren...

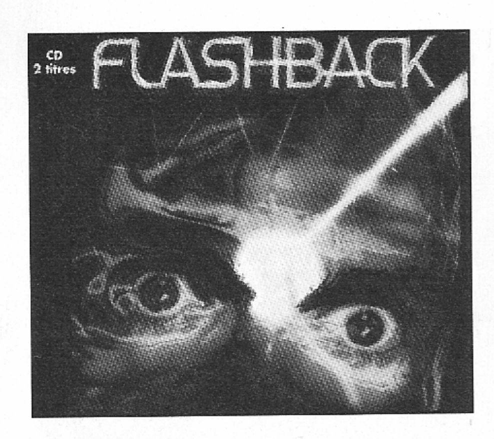
7. Stock:
Nach oben springen und weiter nach links. Die Falltür öffnen, nach links und den ersten Terminator zerstäuben. Wenn nötig, nochmals mit dem Fahrstuhl nach unten und wieder aufladen. Dann die Türen öffnen und den zweiten Blechmann verabschieden. Links, nach oben klettern, links und einen dritten Terminator in Begleitung zweier Laserkugeln eliminieren. Links, abspeichern, links und mit dem Lift weiter nach oben...

6. Stock:
Nach rechts, die Tür öffnen, dann wieder nach links, vorsichtig an dem Sensor im Boden vorbeirollen, nach oben klettern und abermals nach links. Vorsicht! Links befindet sich eine Falltür! Diese überspringen und endlich wieder den Schild aufladen. Dann über die Falltür nach unten und zwei Termies den Garaus machen. Weiter nach links – Vorsicht, Minen! – und mit dem Fahrstuhl in den nächsten Stock...

5. Stock:
Durch die Röhre nach links rollen, den Termie terminieren, nach oben klet-



▲ *Das ist ja wie im Fernsehen*



Terminatoren soweit das Auge reicht

tern und vorsichtig am Sensor nach rechts vorbeirollen. Weiter nach oben und am Savepoint abspeichern. Mit äußerster Umsicht nach links durch die Abgründe und Minen manövrieren, dann mit dem nächsten Lift wieder ein Stockwerk höher...

4. Stock:
Nach rechts, den Termie befreien und sofort zu Schrauben zerpusten. Nach rechts, aufladen und den nächsten Gegner kaltstellen. Mittels der Sensoren die Falltür öffnen, die Tür öffnen, die Minen zur Explosion bringen, abermals aufladen und wieder ab in den nächsten Lift...

3. Stock:
Sobald der erste Terminator herunterkommt, ihm unmißverständlich die Meinung sagen. Dann rechts, den mittleren Laserball und einen weiteren Termie abknallen. Nun wieder speichern, die übrigen Laserkugeln zum Platzen bringen und in den Lift hüpfen...

2. Stock:
Jetzt wird es noch ein bißchen haariger, da kein Savepoint mehr kommt und die Termies mehr Treffer einstecken können. Den ersten Gesellen erlegen, die Tür öffnen und dem nächsten Lebewohl sagen. Und weiter zum nächsten Lift...

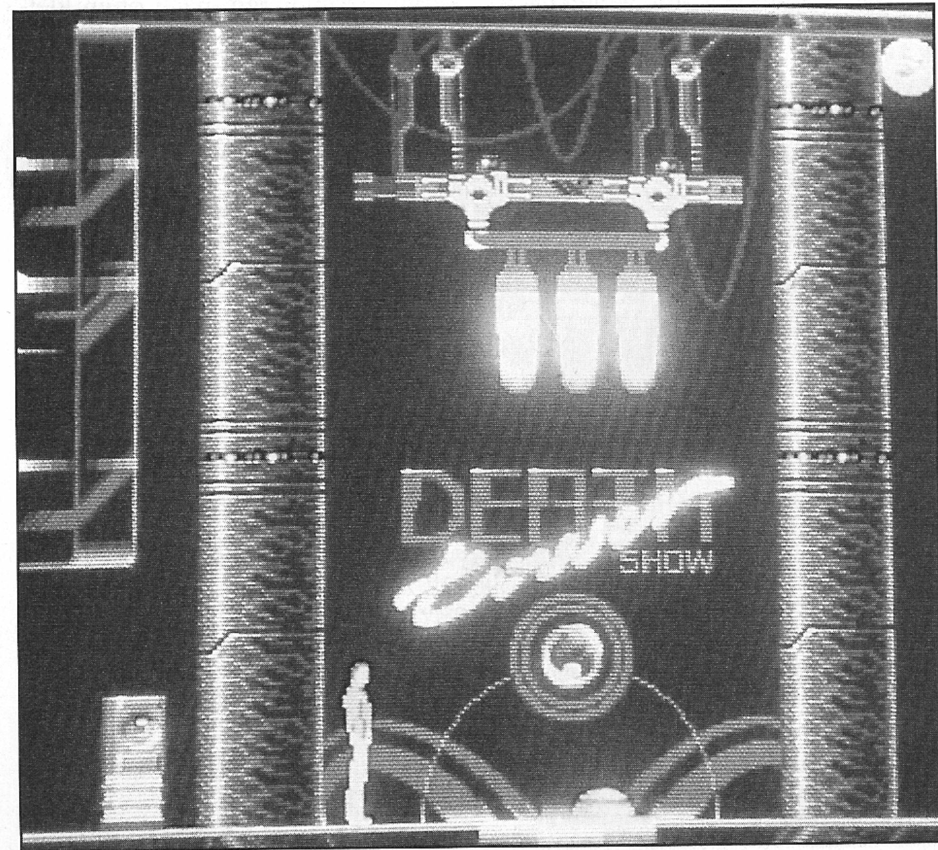
1. Stock:
Hier lauert der Ober-Termie. Er kann einiges an Treffern vertragen, dürfte aber kein größeres Problem darstellen, sofern man sich schön mit dem Rücken zur Wand hält, damit er nicht an einem vorbeirennen kann. Anschließend kommt eine kleine Preisverleihung, bei der man eine Raumschiffpassage geschenkt bekommt.

LEVEL 4 – Code: GOOD

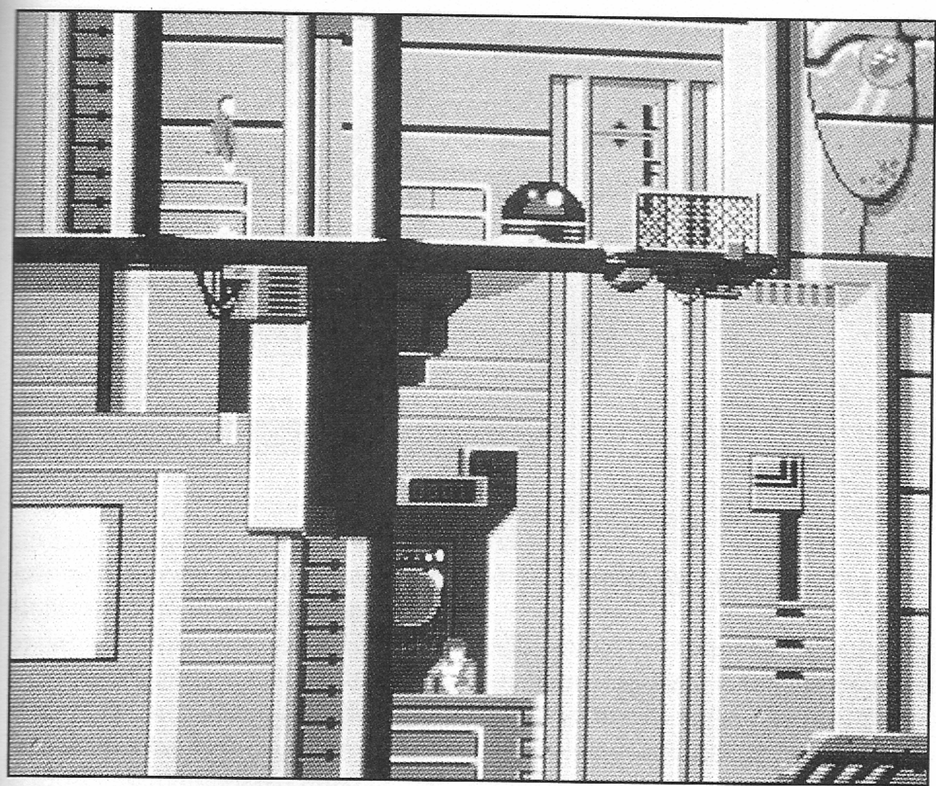
Mit dem Aufzug nach unten fahren. Mit dem Mann dort sprechen und ihm die Papiere zeigen. Dann weiter nach links, nach oben fahren und – wenn möglich ohne eigene Treffer einzustecken – den dort befindlichen Cop erschießen. Weiter nach links, und seinem Kollegen das gleiche zuteil werden lassen. Mit Hilfe des Schutzfeldgenerators dürfte man das Ganze ohne nennenswerten Schaden überstehen. Nun nach unten fahren, wo es noch haariger wird, da man sich gleichzeitig um einen Cop und eine Laserkugel kümmern muß. Danach können wir uns über die mittlere Plattform hochhangeln und rechts wieder aufladen. Dann wieder nach unten, nach rechts und den nächsten Cop erledigen. Weiter rechts alle Cops töten, die sich blikken lassen, danach wenn nötig noch mal den Schutzschild aufladen und das Gebäude rechts betreten. Dort angekommen, gilt es zwei Wächter in Gesellschaft einer Laserkugel zu bewältigen. Anschließend kann man dann weiter rechts ein Taxi rufen. Nun wieder abspeichern!

Die oberste Plattform erklimmen, mit Anlauf nach rechts springen und den Kristall knacken. Nach innen und rechts, einen Terminator beseitigen, mit dem Lift nach oben, noch einen Kristall zerbrechen, den Schlüssel nehmen und nach rechts. Zur mittleren Plattform springen, abermals rechts und dort aufladen.

Nach links und sorgfältig das Ende des dort lauernden Roboters einleiten.



▲ *Kamera, Action und ... Klappe!*



▲ *Mit dem Lift am Pförtner vorbei*

Vorsicht ist angeraten, da das Mistding zu explodieren beliebt!

Auf zur Fahrstuhlorgie

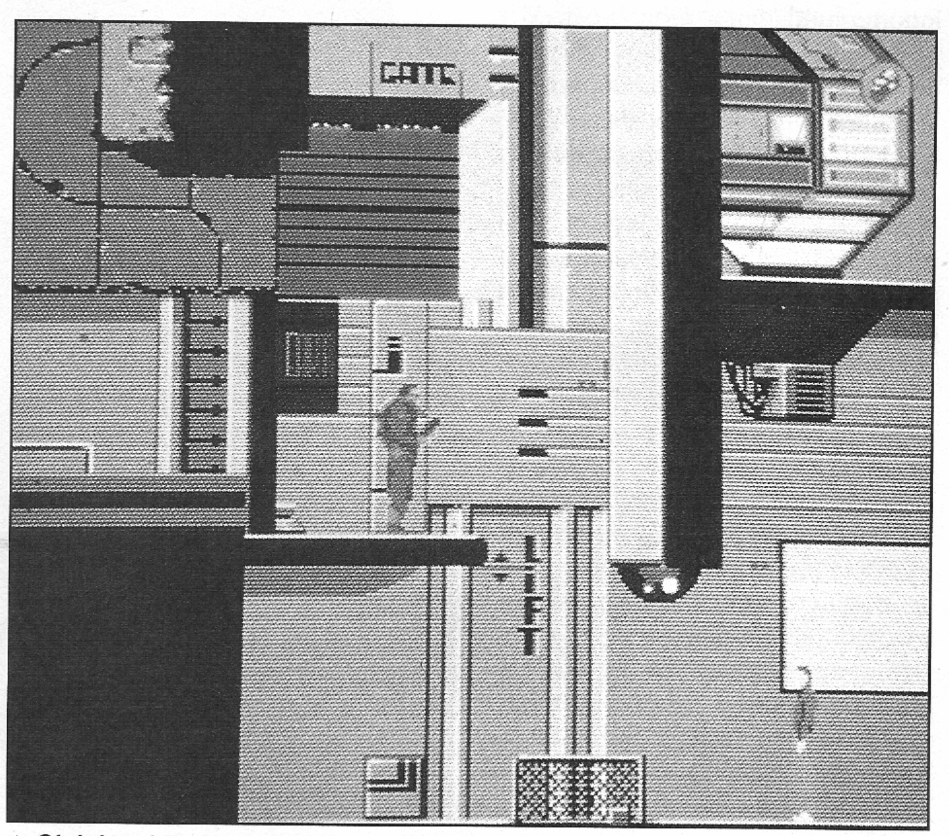
Nun benutzen wir die Konsole, gehen nach rechts, probieren den Schlüssel an der Tür aus und fahrstuhlen uns nach unten. Dort angelangt wäre ein erneutes Speichern durchaus angemessen!

Nach oben klettern und die Wand zur Seite gleiten lassen. Dann mit dem Lift nach unten und weiter nach oben. Rechts erwartet uns der nächste aus der schier unendlichen Schar der Terminatoren! Zerblasen, Schlüssel nehmen und nach links. Die dort befindlichen Laserkugeln entfernen und nach oben. Nach rechts, die Konsole aktivieren, um die Wand zu öffnen, dann weiter nach links und unten.

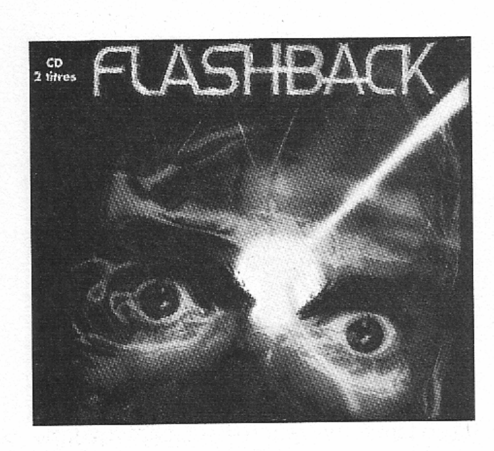
Die Barriere rechts ausschalten und nach unten fortfahren, die Tür öffnen und wieder aufladen. Mit dem nächsten Lift nach oben, dann nach rechts. Die beiden Fußbodenfallen ignorieren und weiter nach rechts, wo uns wieder ein Lift tiefer bringt. Nach links rennen und auf die Plattform springen, um die Tür zu öffnen. Nach rechts hetzen, Schlüssel nehmen, Fahrstuhl nach oben chartern, Tür öffnen und eintreten. Mittels Schußwaffe mit dem Laserball kommunizieren und herumliegende Mine überspringen. Dann wie ein geölter Blitz (ein Energiefeld verfolgt uns!) weiter nach rechts rennen, im Vorbeigehen noch eine Laserkugel vernichten und dann ab ins nächste Level...

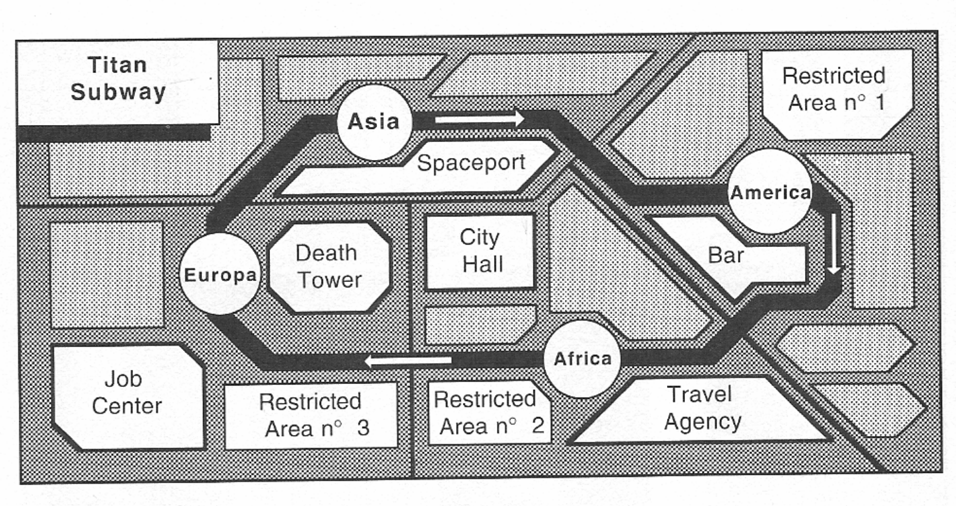
LEVEL 5 – Code: SPIZ

Nachdem wir bei einem unfreiwilligen Lauschversuch erwischt wurden, erwachen wir in einem ungemütlichen Gefängnis. Freude oh Freude! Schon bald taucht ein Mann auf und öffnet die Zellentür! Leider scheint er aber nicht unbedingt unser Wohl im Auge zu haben, da er sofort das Feuer eröffnet! So schnell wie nur irgend möglich nach rechts rennen, wo sich unsere Gun befindet! Diese aufheben und dem Gönner für die Befreiung danken, indem man ihm eine Kugel zwischen die Blechaugen setzt. Dann seinen Schlüssel aufheben, abspeichern, nach rechts und beide Türen öffnen. Unter Beachtung der Energiefelder mit Umsicht nach oben, dann nach links und unten, wo der Schutzschild regeneriert werden kann.



▲ *Gleich geht's wieder rund, wo ist meine Muni?*





Mit dem Stein auf den Sensor

Mit dem Teleporter ab durch die Mitte

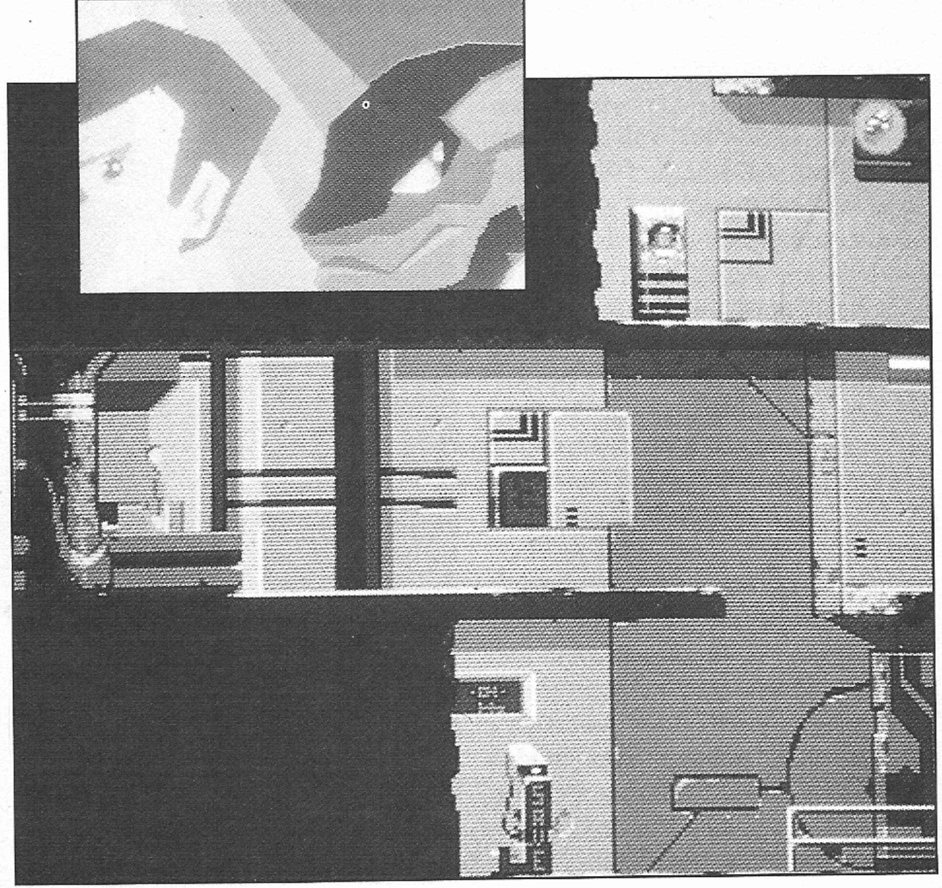
Hier bewacht ein Termie einen Teleporter und einen Empfänger. Wir überreden ihn mühelos, uns die beiden Teile zu überlassen. Danach erkundigen wir uns nach dem Wohlergehen seines Kollegen im oberen Bereich, springen nach dessen fachkundiger Zerlegung mit Anlauf nach rechts und achten dabei sorgsam auf die Energiefelder! Die Tür öffnen und den Teleport-Empfänger abwerfen. Nun teleportieren.

Die lästige kleine Schießkugel vernichten, den Empfänger wieder einstecken und nach unten. Dort eine widerliche, stinkende und häßliche Schleimkreatur zu Staub zerblasen, nach rechts und seinem Kumpel selbiges bescheren. Dann nach links und – jawohl! – SPEICHERN!

Nun weiter links und in den Abgrund fallen lassen. Die dort ansässige Summsebrummkugel von der Unnötigkeit ihrer Existenz überzeugen. Anschließend nach links, unten und ab in das Teleporterfeld...

LEVEL 6 – Code: BIOS

Nach rechts, und ohne Gnade oder Gewissen einen Schleimling erlegen. Anschließend die Tür öffnen, Schutzschild aufladen, dann nach links und mit dem Aufzug nach unten. Weiter nach unten, noch einen Schleimi killen, einen Stein aufheben und nach links gehen. Den Stein auf den Sensor werfen, um die Tür zu öffnen, und diese durchschreiten. Dann den Schalter betätigen, um den Fußboden aufgleiten zu lassen. Auf der oberen Plattform die Tür zerschießen, den Schalter aktivieren und einen weiteren Vertreter der Gattung Schleimling beseitigen. Die Bombe aufsammeln und nach links. Dort das Journal eingehend studieren, dann nach unten, den Boden öffnen und weiter nach unten. Aufladen, den nächsten Schleimi zerbröseln, dann den Empfänger in den Abgrund werfen und nach unten teleportieren. Nach einem erneuten Schleimringen geht's dann weiter nach unten,



▲ *Wie im richtigen Leben – ein ständiges Auf und Ab*

wo endlich wieder ein Abspeichern möglich ist.

Nun einen schrecklich mutierten Köter ausknipsen und nach links, wo hinter einer Tür noch ein Schleimbollen lauert. Dann rechts, den Schlüssel mitnehmen und in den Teleporter gehen. Nun rechts, nach oben, weiter mit dem Lift, nach rechts, den Schlüssel benutzen, und ab geht's ins letzte Level...

LEVEL 7 – Code: HALL

Nach rechts oben springen, mit dem Lift fahren und den lauernden Schleimer erlegen. Zwei explodierende Mäuse einsammeln und weiter nach oben, wo ein stetes Rennen und Hüpfen angesagt ist, um den fallenden Bomben zu entgehen. Nun den Teleport-Empfänger nach links werfen und mit dem Aufzug nach oben fahren. Den Schalter aktivieren, damit der Lift wieder nach unten fährt und dann ganz nach links und den Schutzschild wieder aufladen. Nun nach rechts und den Teleporter bereithalten! In den Abgrund zu dem Schleimi springen, den Schalter betätigen und SOFORT teleportieren! Empfänger einsammeln, Schleimi zerblasen, nach rechts, Schlüssel nehmen, Tür öffnen und mit dem Fahrstuhl nach oben.

Hier ist es nun wieder sehr angeraten, eine Speicherung in Angriff zu nehmen, bevor man sich nach rechts in Richtung einiger Energiefelder rollen läßt. Den nächsten Lift nach unten nehmen, den Schlüssel benutzen, dann wieder in den Lift und die Flurminen zur Detonation bringen. Jetzt den Empfänger in die Schlucht werfen und nach unten beamen. Nach einem erneuten Kampf gegen ein glitschiges Untier mit viel Fingerspitzengefühl das Feuer auf die organischen Innereien innerhalb der Sphäre eröffnen. Nach erfolgreichem Abschuß dann wieder den Empfänger aufnehmen.

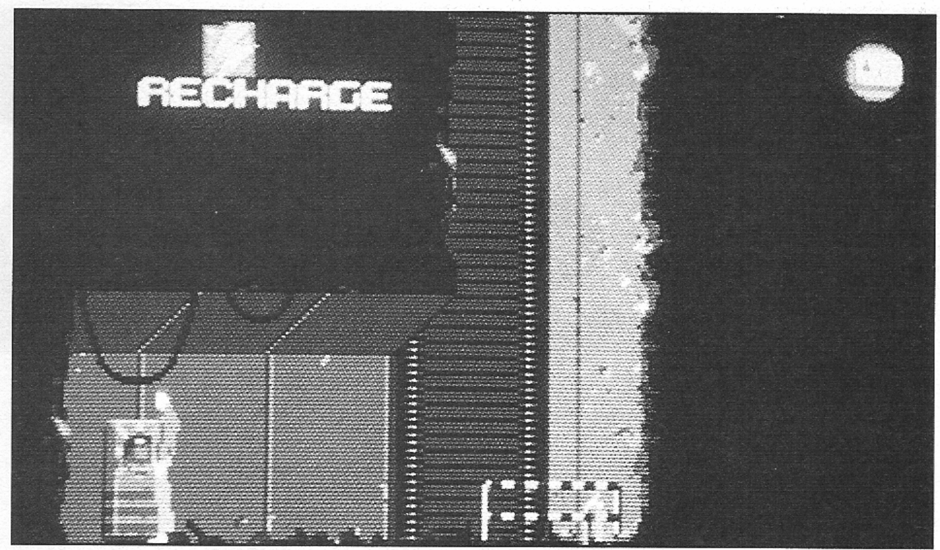
Nun wird es wieder trickig: Nach rechts an den Abgrund stellen, mit gedrücktem Feuerknopf nach links springen, so daß man baumelt. Dann vorsichtig nach ganz unten vortasten. Jetzt weiter nach rechts und den Empfänger wieder ablegen. Anschließend bis ganz nach links gehen und wieder aufladen. Dann mit dem Lift ein Stückchen abwärts und ABSPEICHERN!

Rechts warten zwei Schleimlinge darauf, ihrem verdienten Schicksal zugeführt zu werden. Danach wird es wieder knifflig, denn man muß die von der Decke baumelnden Gedärme solange von rechts und links beschießen, bis sie keine Schleimbeutel mehr produzieren können!

Nach dieser Heldentat geht es wieder mit dem Lift nach oben, dort zunächst aufladen, dann wieder nach unten und erst mal wieder abspeichern! Nun weiter nach rechts, den Lift nach oben nehmen und nochmals rechts, wo ein weiterer Schleimer angreift! Nach dem Kampf die Maus und den Schlüssel aufpicken und zurück zum Aufladen und Abspeichern! Zurück zur Tür und mit dem Lift nach unten. Die hier lauernden Slimies kann man am besten mit Hilfe der explodierenden Mäuse bewältigen. Dann nach rechts, mit einer eleganten Rolle durch das Energiefeld hindurch, die atomare Sprengladung ablegen und den Schalter aktivieren. Nun schleunigst zurückteleportieren, nach rechts und mit dem Lift nach oben.

Das Spiel ist gelöst, die Endsequenz flimmert vor den Augen, und wir lehnen uns befriedigt zurück, in der sicheren Gewißheit, etwas wirklich Großes vollbracht zu haben! ❑

Steve Kups/ts



▲ *Hier tanken Sie auf*


▲ *Raus aus dem Knast, rein ins Vergnügen!*

Shadow o

Statuen und

Sehr viel Taktik, Kampfgeist und ein gutes Orientierungsvermögen sind gefragt, wenn Ihr im brandneuen SHADOW OF THE COMET bestehen wollt. Unsere Komplettlösung hilft da, wo es wirklich mal nicht weitergehen will.

Nach Eurer Ankunft im Hafen der kleinen, verschlafenen Stadt Illsmouth sprecht Ihr die zwei Leute in der Kutsche an. Sie geleiten Euch ins **Haus des Dr. Cobble.** Dort angekommen, lest Ihr das Tagebuch und das Telegramm auf dem Tisch und steckt beides ein.

Dann ist es Zeit für einen kleinen Stadtrundgang. Ihr trefft Gloria am **Friedhof** und geht mit ihr zum **General Store**, in dem Ihr Euch ein paar Platten kauft.

Danach geht's weiter zum **Gemeindearchiv**, um mit Tobias Juggs zu reden. Seine Frage beantwortet Ihr mit "Shakespeare". Erzählt ihm, wie sehr Ihr gepflegte Literatur mögt, und werft anschließend einen Blick in das Register auf dem Tisch. Nun verlaßt Ihr den Raum und wartet ab, bis Tobias ebenfalls verschwunden ist. Wieder zurück in den Raum und die Schränke an der hinteren Wand untersuchen. Auf diese Weise gelangt Ihr an ein weiteres Register und an eine Lupe. Bevor Ihr nun das Gebäude wieder verlaßt, solltet Ihr noch den Zettel unter dem Fuß der Rüstung lesen.

Ein Gang ins Gemeindearchiv bringt immer etwas

Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur **Fischerei**, um mit Hambleton zu reden. Ihr erfahrt von einem Steinkreuz, das im Walde verloren gegangen ist. Im Müllhaufen vor der Fischerei findet Ihr eine Strickleiter, die später noch mal nützliche Dienste erweisen könnte.

Dann geht's in den **Wald**, um nach dem verschollenen Steinkreuz zu suchen. Von dort nehmt Ihr eine Liane und drei Äste mit.

Anschließend besucht Ihr Tobias Juggs in seiner **Privatresidenz** und erhaltet dabei eine wichtige Information. Das Gewehr im zweiten Raum solltet Ihr etwas genauer unter die Lupe nehmen (wörtlich gemeint).

Bevor es nun wieder zurück in Eurer Zimmer zum Haus von Dr. Cobble geht, solltet Ihr kurz noch mal beim Platz vorbeischauen, auf dem die **Zigeuner** spielen. Ohne aufdringlich zu werden, sprecht Ihr den Polizisten mehrmals an.

Eine Abreibung mit Watte und Alkohol

Seid Ihr endlich in Eurem **Zimmer** angelangt, nehmt Ihr den Alkohol und die Watte aus der Kommode. Benutzt Ihr beide Dinge miteinander, erhaltet Ihr ein alkoholgetränktes Wattebällchen. Habt Ihr dies getan, öffnet Ihr die Kiste und nehmt deren Inhalt. Dann legt Ihr die Zeichnung links auf den Tisch und reibt sie mit dem Wattebällchen ab. Anschließend setzt Ihr das Kreuz auf den Searcher und geht dann ins **Gasthaus**.

Hier bestellt Ihr ein Bier und redet mit dem Wirt über Gott und die Welt. Das Angebot des dazukommenden Leuchtturmwärters, Euch in den Wald zu führen, lehnt Ihr jedoch ab.

Nachdem Ihr die Kneipe wieder verlassen habt, werdet Ihr Zeugen einer Schlägerei. Da Ihr nicht tatenlos zuschauen wollt, schnappt Ihr Euch den Knüppel und mischt kräftig mit. Daraufhin landet Ihr in der **Apotheke**, wo man Euch verarztet.

Habt Ihr diese Strapaze überstanden, geht's noch mal zurück in Euer **Zimmer**, um das Fernrohr, die Lampe, das Stativ und den Fotoapparat aus der Truhe zu holen.

Nun geht's in Richtung **Gemeindehaus**, wo Ihr Euren Reiseführer trefft. Er wird Euch zu einer großen Lichtung inmitten des **Waldes** bringen.

Dort bastelt Ihr Euch aus den drei Ästen und der Liane ein Stativ zusammen, um den Fotoapparat darauf zu stellen. Habt Ihr dieses mechanische Meisterwerk fertiggestellt, legt Ihr die

he Comet

edle Steine

Fotoplatten in den Apparat ein und fotografiert dreimal.

Danach geht Ihr zu der Stelle, bei der die Katze verschwunden ist, und springt hinter den Busch. Dann schnell nach rechts, um nicht entdeckt zu werden. Ihr beobachtet eine seltsame Zeremonie und gelangt in Besitz eines Pergaments. Nun rennt Ihr schnell nach links und verlaßt den unheimlichen Wald.

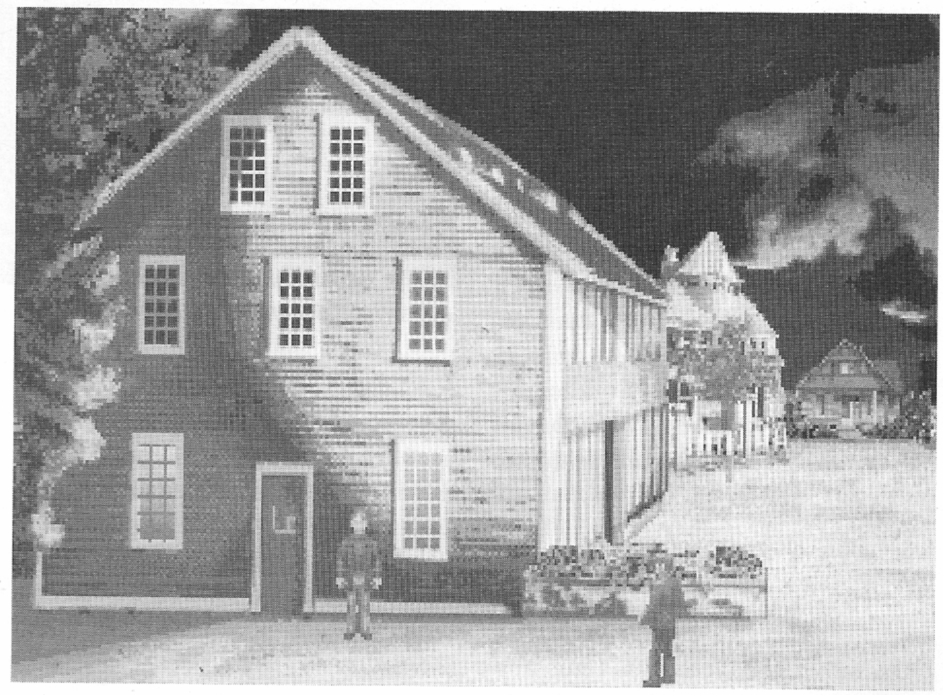
In Eurem **Zimmer** lest Ihr Euch das Pergament in Ruhe durch und nehmt das Rezept vom Tisch.

Entwicklungshilfe aus der Apotheke

Mit diesem Rezept begebt Ihr Euch in die **Apotheke**. Hier könnt Ihr endlich Eure Schnappschüsse entwickeln. Dazu geht Ihr in den hinteren linken Raum und nehmt dort alle Flaschen aus dem Regal und vom Tisch. Dann nach links durch den Vorhang und das Licht ausschalten. Jetzt legt Ihr die Fotos in die Wanne und kippt Methylaminoparaphenol, Hydrochinon, Kaliumpyrosulfit und Natriumsulfit hinzu. Nun endlich könnt Ihr die fertigen Fotos betrachten. Doch was Ihr da zu sehen bekommt, haut selbst den härtesten Hobbyastronomen vom Hocker. Zum Glück eilt der Apotheker mit ein paar Beruhigungstabletten zur Hilfe.

Nach diesem Schock verlaßt Ihr die Apotheke und redet mit Mr. Coldstone.

Dann geht es in den **General Store**, um den Schlüssel von der Kasse zu nehmen.



▲ *Das Gemeindearchiv*

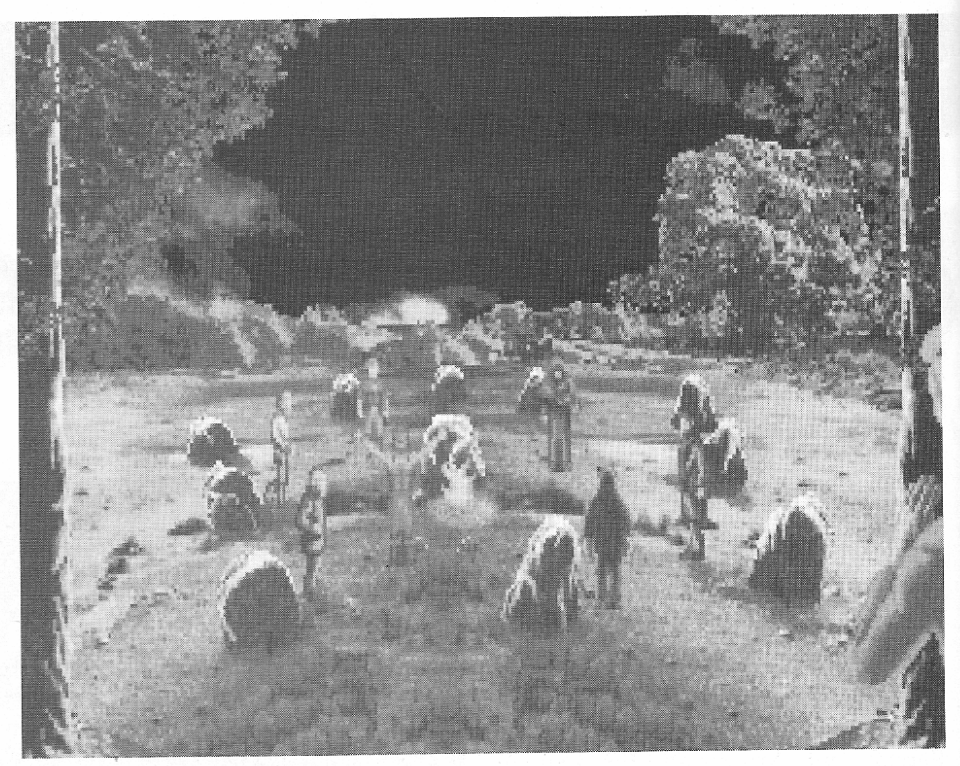


▲ *Das Kreuz im Wald*

Wo ist nur Tobias Juggs?

Mit diesem Schlüssel eilt Ihr zum **Haus von Tobias Juggs** und tretet ein. Ein weiterer Schock folgt: Der Hausbesitzer wurde scheinbar ermordet. Ohne viel Zeit zu verlieren, nehmt Ihr die drei Statuen und begebt Euch ins Wohnzimmer. Dort schaut Ihr unter der linken Ecke des Teppichs nach und findet einen kleinen Schlüssel. Nun tauscht Ihr die drei Statuen gegen die entsprechenden Bücher um (Babystatue – "Kindheit", Jünglingsstatue – "Der Mann der lacht", Greisenstatue – "Die Kunst Großvater zu sein").

Es öffnet sich eine Geheimtür. Im dahinterliegenden Raum findet Ihr den sterbenden Mr. Jugg vor. Er erzählt Euch ein paar interessante Dinge über die üblen Machenschaften in der kleinen Provinzstadt. Ihr überreicht dem Sterbenden das Pergament und erhaltet dafür das Necronomicon. Dieses öffnet Ihr mit dem kleinen Schlüssel und lest dessen Inhalt.



▲ *Im Wald da sind die Grufties*

Juggs' Necronomicon

Daraufhin verlaßt Ihr das Haus und macht Euch auf den Weg zu Eurem **Zimmer**. Hier öffnet Ihr die Schubladen der Kommode und lest dann in aller Ruhe die Nachricht.

Weiter geht es zur **Post**, um mit der Frau hinter dem Schalter zu sprechen. Dann geht Ihr durch die hintere linke Tür und redet mit dem Mann im oberen Stock. Jetzt verlaßt Ihr die Post wieder und seht eine alte Frau, die ihre Bibel tauschen will.

Ihr macht Euch auf in den **General Store** und kauft dort Fotoplatten und ein Medaillon. Dieses Medaillon tauscht Ihr bei der alten Frau gegen die Bibel ein.

Danach begebt Ihr Euch zum **Gemeindehaus** und redet dort mit Bishop. Nach dem Gespräch betretet Ihr das Gebäude und bittet den Sekretär um einen Termin beim Bürgermeister. Die überzeugendsten Argumente sind dabei 2, 3 und 1. Habt Ihr den Sekretär genug genervt, läßt Euch dieser endlich ins **Büro des Bürgermeisters**.

Dort öffnet Ihr den großen Karteikasten und stoßt auf einen Safe. Der richtige Code ergibt sich aus den Seiten der Bibel: 345. Im Inneren des Tresors befinden sich ein Tagebuch und ein Zigarrenetui. Beide Dinge einstecken und an den Schreibtisch setzen. Nun lest Ihr das Tagebuch durch und legt es anschließend wieder in den Safe.

Dann verlaßt Ihr das Gebäude und düst zur örtlichen **Post**, um mit dem Mann im oberen Stock zu sprechen.



▲ *Alles unter einem Dach*





▲ Ratlos vorm Rathaus

Weiter geht's zum **Friedhof**, wo Ihr Bishop antrefft und ansprecht. Danach untersucht Ihr das gestohlene Zigarrenetui und findet einen Abholschein.

Mit diesem Schein geht's dann zur **Post**, um ihn einzulösen. Ihr erhaltet ein Paket, in dessen Inneren sich eine Kutte befindet.

Ein weiteres Mal müßt Ihr in die **Apotheke**, um dort neue Tabletten zu kaufen. Habt Ihr das getan, geht Ihr zum Brunnen, um Euch ungestört die Kutte überstreifen zu können.

Der Leuchtturm beflügelt

In diesem neuen Gewand könnt Ihr unbemerkt zum **Leuchtturm** marschieren. Vor dem Leuchtturm benutzt Ihr die Strickleiter mit dem Fenster. Oben auf dem Dach entdeckt Ihr eine Sonnenuhr, die sich öffnen läßt. Nun greift Ihr Euch eine Kerze aus der Lampe im Hintergrund und versucht, sie nach bester Pfadfindermanier mit Hilfe der Lupe zum Brennen zu bringen. Mit der brennenden Kerze bearbeitet Ihr dann die Flügel der Sonnenuhr. Danach zieht Ihr Euch die Flügel an und überfliegt das geheimnisvolle Städtchen.

Ihr landet im **Zigeunerlager**, wo Ihr freundlich begrüßt werdet. Aus Dankbarkeit läßt man Euch sogar einen Blick in die Kristallkugel werfen – vorher müßt Ihr jedoch zweimal darum bitten.

Nach diesem verheißungsvollen Blick in die Zukunft begebt Ihr Euch in die **Apotheke**, wo Ihr Bishop antrefft. Ihr fragt ihn nach dem Schlüssel zum Friedhof und erhaltet diesen prompt.



▲ Im Müll liegen Aufstiegsmöglichkeiten

Mordsspaß im Mausoleum

Also macht Ihr Euch auf den Weg zum **Friedhof**, wo Ihr eine Eisenstange an einem Grab und ein Seil in einem Wagen findet. Mit der Eisenstange öffnet Ihr die Tür zum **Mausoleum**. Das Seil befestigt Ihr am Türrahmen, woraufhin Ihr in die Unterwelt mit ihren dreizehn Räumen (siehe Karte) hinabsteigen könnt:

Raum 1: Es erwartet Euch ein niedliches kleines Monster!

Raum 2: Vorsicht, Feuerfalle!

Raum 3: In diesen beiden Räumen findet Ihr zwei Schädel, die Ihr einstecken solltet.

Raum 4: Hier stellt Ihr die beiden Schädel aus Raum 03 auf die Säule.

Raum 5: In der Mitte des Raumes befindet sich eine unsichtbare Bodenplatte, die eine Tür öffnet.

Die Unterwelt

Raum 6: Die richtige Kombination lautet: oben rechts, unten links, unten rechts und oben links. Es öffnet sich eine Tür.

Raum 7: Vorsicht, in der Mitte des Raums befindet sich eine Fallgrube!

Raum 8: Hier findet Ihr zwei Statuen vor.

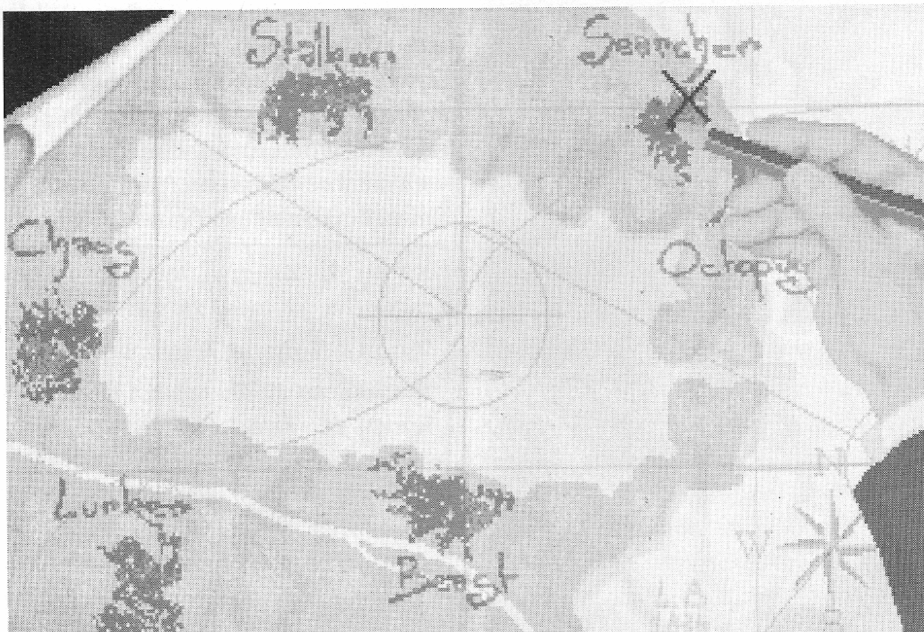
Raum 9: Ihr setzt die zwei Statuen in die Nischen ein und bringt sie anschließend wieder zurück in Raum 8.

Raum 10: Die Kombination lautet: unten rechts, unten links, unten Mitte, oben rechts, oben links, oben Mitte, Mitte rechts und Mitte links. Auch hier öffnet sich eine Tür.

Raum 11: Vorsichtig pirscht Ihr Euch an das Loch heran und rennt schnell wieder weg.

Raum 12: Nachdem Ihr dreimal um den Altar gelaufen seid, öffnet sich eine geheime Tür.

Raum 13: Schnappt Euch die vier Statuen und rennt um Euer Leben in Richtung Ausgang. Dort klettert Ihr das Seil hinauf.



▲ *Hier muß das Kreuz hin*

Die Friedhofswächterin läßt bitten

In allerletzter Sekunde werdet Ihr von der Friedhofswächterin gerettet. Sie verschleppt Euch in ihr idyllisch gelegenes Haus, wo Ihr ihre Frage mit Antwort 4 beantwortet. Ihr werdet gebeten, eine Zeichnung zu suchen, was Ihr natürlich tut. Die Zeichnung befindet sich hinter dem Bild an der linken Wand. Bevor Ihr nun den Friedhof wieder verlaßt, werft Ihr noch kurz einen Blick auf die gefundene Zeichnung.

Dann geht Ihr zu dem **blauen Haus**, das sich neben Eurem Urlaubsquartier befindet. Ihr trefft auf einen unheimlichen Mann. Daraufhin nehmt Ihr die erste Statue und sprecht den Zauberspruch: 1, 2, 3, 4. Auf das nun erscheinende Pentagramm stellt Ihr schleu-

nigst die Statue. Damit hättet Ihr den ersten unangenehmen Typen ins Jenseits befördert.

Vier Schurken in die Ewigkeit

Doch damit nicht genug, denn in der **Scheune** neben dem Rathaus hält sich ein mindestens genauso fieser Schurke auf. Um ihn aus den Weg zu räumen, nehmt Ihr die zweite Statue und sprecht den Zauberspruch: 2, 3, 4, 1. Auch hier erscheint ein Pentagramm, und zwar an der Scheunenwand. Ihr klettert das Seil hinauf und stellt die Statue auf das Pentagramm, worauf Dämon Nr. 2 erledigt wäre.

Der dritte im Bunde befindet sich im **Haus von Mr. Coldstone**: Dritte Statue nehmen und das Sprüchlein 3, 4, 1, 2 aufsagen. Wie gewohnt, wird die Statue auf das erscheinende Pentagramm gestellt. Nach dem Ableben des dritten Fieslings begebt Ihr Euch zum General Store und holt den Fisch aus der Mülltonne.

Nun sollte eine Katze erscheinen, die Ihr mit Hilfe des Fischs einfangen könnt. Habt Ihr das getan, geht Ihr zu dem **Haus, vor dem ein Hund steht**. Da sich Hund und Katz ja bekanntlich nicht immer grün sind, kommt es zu einer Streiterei. Von dem Lärm aufgeschreckt, erscheinen zwei Männer. Ihr flüchtet Euch nun in die alte **Ruine**.

Drei ganz schön ruinöse Stockwerke

Dort nehmt Ihr die Windrose aus der Truhe und die Lampe. Die Windrose benutzt Ihr mit dem Steuerrad an der hinteren Wand, worauf sich eine geheime Tür öffnet. Im ersten Stock ist Vorsicht geboten, denn unter dem Teppich befindet sich eine Falltür. Dann setzt Ihr über dem Kamin – rechts neben der Laterne – die andere Lampe ein. Und wieder mal öffnet sich eine geheime Tür.

Aus dem nächsten Stockwerk braucht Ihr das Buch aus dem Regal und die Kurbel aus dem Schreibtisch. Diese Kurbel benutzt Ihr mit dem



▲ *Tausche Medaillon gegen Bibel*



◄ *Platz für die Presse*

▲ *Im Brunnen wohnt der Schamane*

Fernrohr, woraufhin drei Hebel erscheinen. Ihr betätigt den mittleren Hebel und erhaltet eine Kugel, die Ihr in die Sternkarte einsetzt. Eine weitere Geheimtür öffnet sich.

In der obersten Etage setzt Ihr die vierte und letzte Statue in das Steinpodest ein und sprecht den Zauberspruch 4, 1, 2, 3. Daraufhin erscheinen ein paar Männer, die Euch zum Steinpodest bringen. Sobald Ihr über dem Podest hockt, benutzt Ihr die Statue mit dem Steinpodest. Damit hättet Ihr den letzten Dämonen aus dem Weg geräumt.

Ein guter Rat vom Freund und Helfer

Nun solltet Ihr so schnell wie möglich die Ruine verlassen. Am nächsten Morgen lest Ihr die Nachricht in Eurem **Zimmer** und begebt Euch daraufhin zur **Post.** Dort redet Ihr mit der Frau hinter dem Schalter. Es erscheint ein Polizist, mit dem Ihr durch die linke Tür geht. Die Sache wird geklärt, und Ihr erhaltet eine Feder sowie Anweisungen zum weiteren Vorgehen.

Nun macht Ihr Euch auf den Weg zur **Fischerei**, wo Ihr schon von Bishop erwartet werdet. Nach einer kleinen Unterredung mit ihm nehmt Ihr den Stock und öffnet damit die Tür.

Um das Vorhängeschloß zu knacken, bedarf es jedoch einer professionelleren Methode: Begebt Euch in den **General Store** und kauft eine Brosche. Mit dieser Brosche könnt Ihr das Schloß endlich knacken. Die Brosche geht zwar entzwei, aber mit der Nadel ist das Schloß im Nu untauglich gemacht.

Seid Ihr endlich in das Gebäude eingedrungen, bietet sich Euch ein schauderhafter Anblick. Die Leiche eines Fischers liegt auf den Holzplanken. Bei einer näheren Untersuchung des Bereichs unterhalb des Fensters stellt sich heraus, daß einige Planken lose sind. Darunter befinden sich ein paar Pfeile. Den dazugehörigen Bogen findet Ihr im Kamin.

Ein fraglicher Indianer

Danach geht's zur großen **Lichtung**, um die Feder in den Baumstumpf zu legen. Es erscheint ein Vogel, dem Ihr folgen solltet. Auf diese Weise gelangt Ihr zu einem alten Indianer, dessen Fragen Ihr folgendermaßen beantworten solltet: 1, 1, 3, 1, 3.

Habt Ihr den Test bestanden, erhaltet Ihr einen Ring und einen Farbeimer. Damit geht's dann weiter zum Brunnen, in den Ihr hinabsteigt. Um nicht in die Falle zu stürzen, benutzt Ihr nun den Farbeimer.

Ein Bild weiter müßt Ihr den Säurekanister, den leeren Kanister und den Teerkanister einsammeln.

Im nächsten Raum schleicht Ihr Euch vorsichtig an die Ölpfütze heran und füllt ein wenig Öl in den leeren Kanister.

Im Raum dahinter werdet Ihr schon vom Hohen Priester erwartet. Ihr tötet ihn, indem Ihr folgende Dinge benutzt: Naphtankanister, Feuersteine und Bogen. Nach seinem Ableben sammelt die zurückgebliebenen Gegenstände ein.

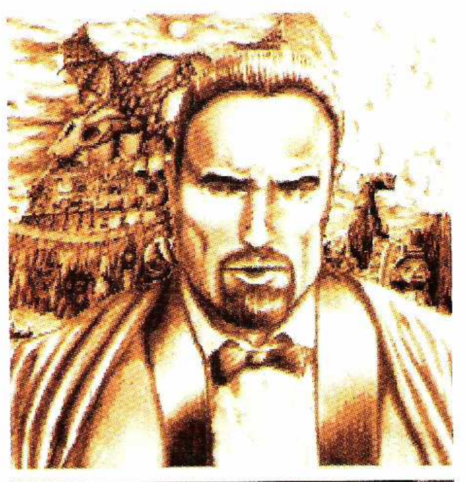
Bishops Bootsverleih

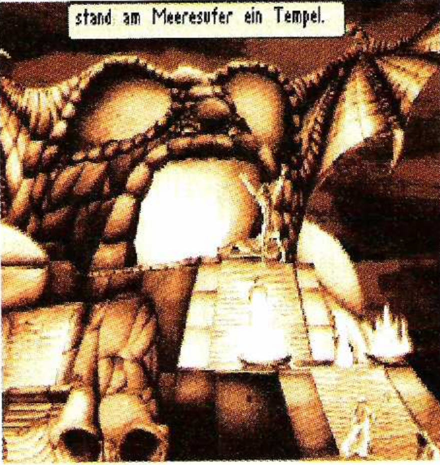
Weiter geht's zum **Hafen**, wo Ihr Bishop darum bittet, Euch sein Boot zu leihen (2, 3, 3, 2). Mit diesem Boot paddelt Ihr dann zu einer **Insel**. Dort findet Ihr neben dem Steinkopf einen Rubin und einen Smaragd.

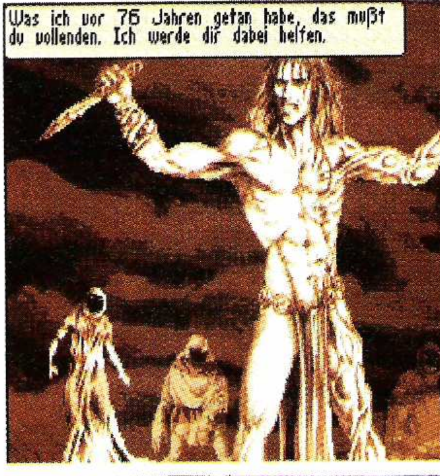
Nun nehmt Ihr die Tür etwas genauer unter die Lupe und entdeckt einen Mechanismus. Ihr probiert so lange, bis der Schädel endlich zu sehen ist. Daraufhin öffnet sich die Tür, und Ihr könnt in die **Höhle** eintreten.

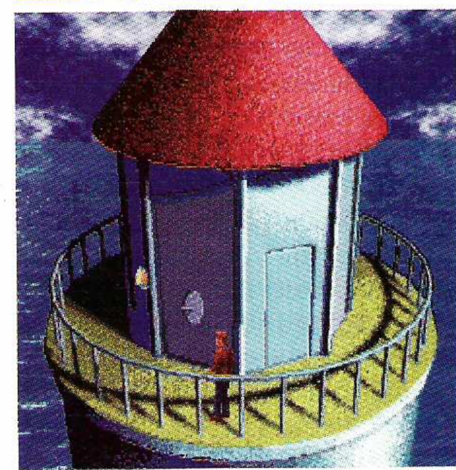
Hier benutzt Ihr den Rubin mit der großen Statue. Auf dem Boden entdeckt Ihr bei genauerem Hinsehen einige Pentagramme. Ihr stellt Euch auf das vorne rechts und benutzt den Aquamarin. Das Monster ist nun tot, und Ihr könnt die Höhle verlassen.

Vor der Höhle trefft Ihr auf den berühmten Wissenschaftler Boleskine. Er überreicht Euch einen Ring. Darauf

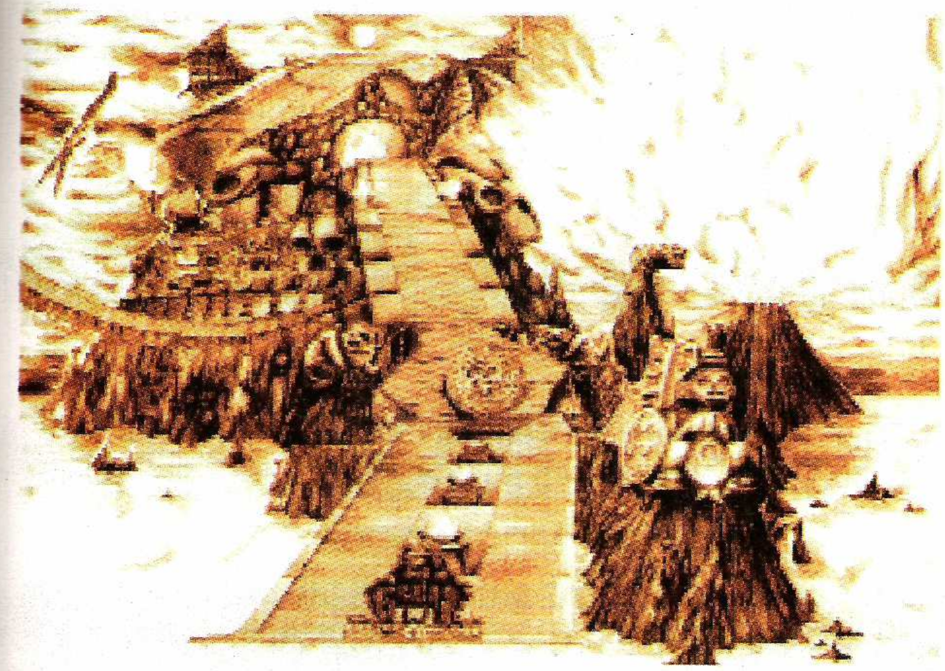


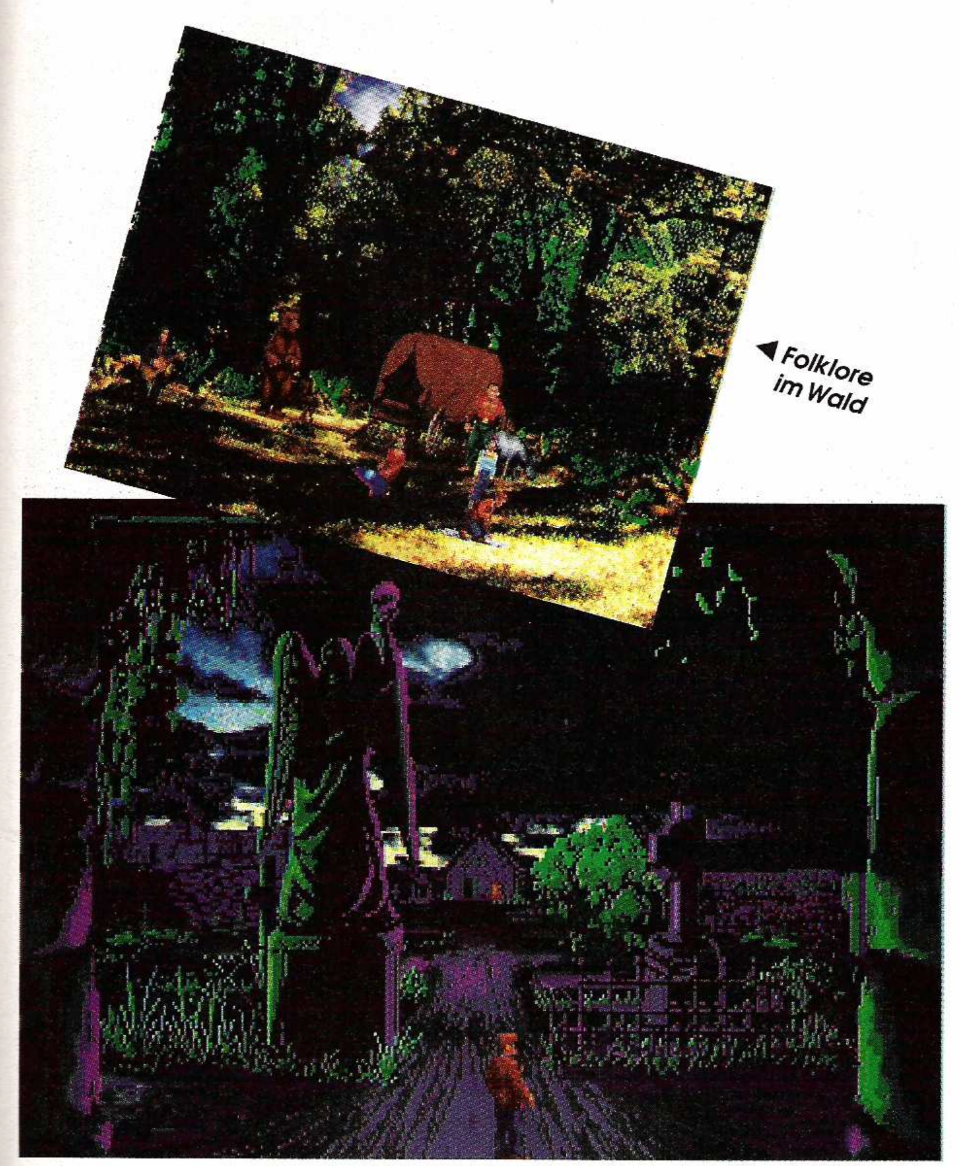






▲ *Wie komme ich hier wieder weg?*


▲ *Kristallkugel monochrom*


◀ *Folklore im Wald*

▲ *Am Knochenacker*

geht Ihr wieder zurück in das Boot und fahrt zur **nächsten Höhle**.

Dort benutzt Ihr am Eingang die Laterne. Sie geht zwar wieder aus, aber beim nächsten Versuch wird sie dann anbleiben. Nun ist Vorsicht geboten, denn Ihr müßt geschickt den Monstern ausweichen und in einen Raum gelangen, in dem ein Junge festgehalten wird.

Von Höhlen und Schmuckstücken

Hier benutzt Ihr den Ring des Natawanga, den Ring von Boleskine und den Saphir. Dann noch mit Hilfe des Säurekanisters die Erhebung in der Mitte des Raumes wegätzen, und Ihr erhaltet einen Diamanten. Um das Monster zu vernichten, müßt Ihr ein weiteres Mal die zwei Ringe benutzen.

Habt Ihr dies getan, begebt Ihr Euch zurück zum Ausgang und sucht dort nach einem Schlupfloch. So gelangt Ihr auf einen **Steinplatz**. Hier baut Ihr Stativ plus Fotoapparat auf und legt den Schmetterling in die Kamera. Des weiteren solltet Ihr die Lupe in den Apparat stecken und die Lampe benutzen. Um das kommende Naturspektakel auch auf Film bannen zu können, müßt Ihr noch die Fotoplatten einlegen.

Dann ist es endlich soweit: Der sagenumwobene **Komet** erscheint. Er verliert ein Stück, das Ihr natürlich sofort aufhebt. Doch ohne Zeit zu verlieren, macht Ihr Euch an die Arbeit und ordnet allen Steinen den passenden Gegenstand zu (blauer Stein – Aquamarin, roter Stein – Feuerstein, weißer Stein – Kometenstück, grüner Stein – Diamant).

Siegesfeier in der Hafenbar

Danach landet Ihr wieder im Haus, wo Ihr noch ein kurzes Gespräch führen müßt. Dann verlaßt Ihr das Haus und gelangt automatisch in den örtlichen **Hafen**. Dort könnt Ihr Euren Sieg in vollen Zügen genießen. ❐

Oliver Runge

Wiedersehen mit Lord Xeen

Der sechste Spiegel

Ein alarmierender Traum hat alle Gefährten in einer Taverne in Vertigo zusammengeführt: König Burlocks verschollener Bruder Roland ist zurückgekehrt und sucht mit Macht nach dem "Sechsten Spiegel", der ihm die Weltherrschaft sichern soll. Nur Crodo, der Berater des Königs, hat Rolands wahre Identität aufgedeckt. Von seinem Gefängnis aus hat er uns allen im Traum den Auftrag gegeben, Roland alias Lord Xeen zu vernichten.



▲ *Da schleimt sich was zusammen*

Allgemeine Hinweise

Im Spiel selbst ist es sehr wichtig, in regelmäßigen Abständen zu speichern. Sollte man nämlich in die Situation kommen, in einem Kampf zu unterliegen, so kann man Mr. Wizard zur Hilfe rufen und einen alten Spielstand laden. Dieser Trick verhindert unnötiges Neuladen des Intros und umgeht überflüssiges erneutes Ablaufen bestimmter Wege. Das ist die beste Möglichkeit, Frust entgegenzuwirken.
Gold und Gems sollten regelmäßig zur Bank gebracht werden, denn dort liegen sie sicher und bringen noch Zinsen.
Die teuersten Waffen sind nicht immer die besten. Also in den Schmieden die Sachen untersuchen lassen, bevor man sich entscheidet, ob man sie verkauft oder lieber nicht.
Die Personen, die keine Fähigkeiten zum Zaubern haben, sollte man hier auch mit den nötigen Gegenständen (die beim Einsatz einen Zauber ersetzen können) ausrüsten.
Wie auch in den vorangegangenen Teilen der Might-&-Magic-Saga läßt sich durch Spenden (mehrmals) in den Kirchen/Tempeln ein Segen erlangen.
In den Tavernen bekommt man immer hilfreiche Tips, aber nur wenn man trinkfest ist.

Nach aufgeregten Gesprächen bis tief in die Nacht, ist uns allen klar, daß unser neues Abenteuer schon morgen beginnen wird. Als erstes nehmen wir in Vertigo den Auftrag vom Bürgermeister im südlichen Zelt an. Es handelt sich um die Beseitigung von ekligen Kriechtieren. Dabei erfahren wir, daß ein gewisser Joe den gleichen Auftrag hat wie wir. Aber auch, daß **er** das Ungeziefer in die Stadt schmuggelt. Den Beweis dafür findet man im nördlichen Storeroom (6/29). Sobald wir wieder zum Bürgermeister zurückgekehrt sind, erwartet uns erst einmal eine tolle Belohnung. Zusätzlich bekommen wir von ihm unseren nächsten Auftrag. Wir sollen den "Mad Dwarf Clan" aus den "Dwarf Mines" austreiben, damit die friedlichen Zwerge wieder ihre Arbeit verrichten können. Bevor wir uns auf die Reise begeben, wird erst einmal trainiert. Nach einem kurzen Fußmarsch erreichen wir die "Dwarf Mines". Ein freundlicher Zwerg geleitet uns ins Höhleninnere.

In den Tiefen des Bergwerks geht es dann richtig zur Sache: Verrückte Zwerge, gräßliche Riesenmaulwürfe und Giftspinnen wollen uns ans Leder. So ist es nichts Ungewöhnliches, daß wir mit aufgequollenen Gesichtern und schweren Wunden zurück ans Tageslicht kommen und uns nach Vertigo zum Heiler schleppen. Letzteren bezahlen wir mit dem abgebauten Gold aus der Zwergenmine.

Aufruhr im Bergwerk

Nach einigen Fahrten mit der Minenlore (siehe auch Paßwortliste) und vielen erfolgreichen Kämpfen stehen wir nun dem verrückten Zwergenkönig gegenüber. Er versucht sich noch verzweifelt gegen uns zu wehren, aber mit gesalzenen "Cold Rays" und gepfefferten "Fireballs" gehört auch er schnell der Vergangenheit an.

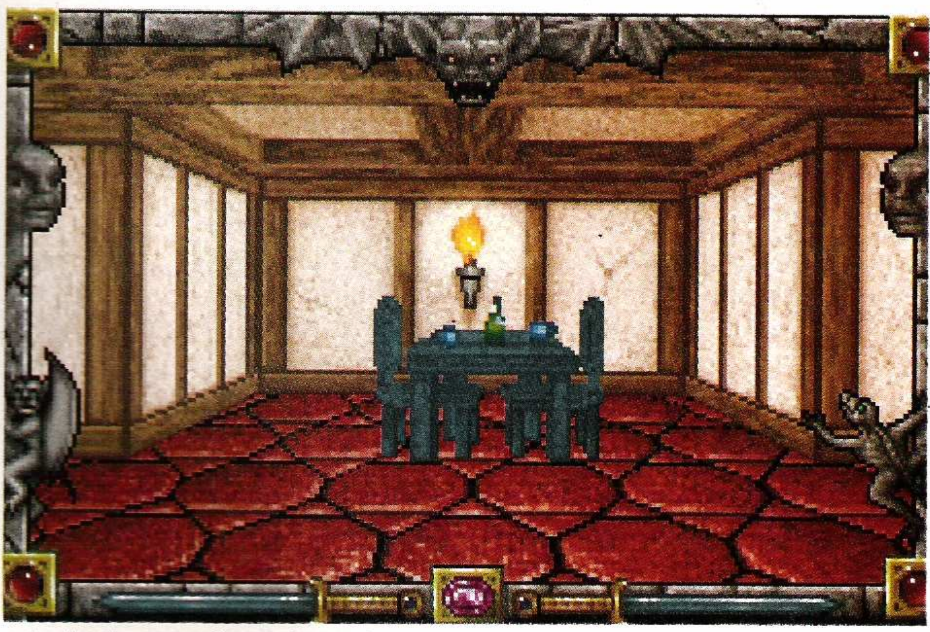
Mit stolzgeschwellter Brust, auch diesen Auftrag erledigt zu haben, begeben wir uns zurück zu Vertigos Bürgermeister. Als "Award" bekommt jeder die Ehrenmedaille der Zwerge überreicht. Daß man für diese Anstrengung auch reichlich Erfahrungspunkte bekommt, ist ebenfalls erfreulich.

Um uns für die weiteren Abenteuer richtig zu wappnen, begeben wir uns nacheinander ins Trainingslager, zum Schmied, in die Bank, in die Taverne und in die Gilde. Jetzt verlassen wir die Stadt und ziehen Richtung Süden.

Nach einigen lästigen Zwischen-

Die Party-Mitglieder

Die Party sollte aus folgenden Charakteren bestehen:
1. Paladin
2. Knight/Barbarian
3. Robber/Ninja
4. Ranger
5. Clericer
6. Sorcerer



▲ *In der Taverne sitzen wir so gerne*



▲ *Am Brunne vor dem Dungeon ...*

kämpfen erreichen wir eine einsame Hütte, in der eine alte Frau lebt. Sie bittet uns, ihr das Horn eines Einhorns (klar, gar kein Problem, sowas liegt ja überall rum) zu bringen. Sie erzählt uns von einem "Witch Tower", in der jene Seltenheit zu finden ist. Nachdem wir zum Turm gejoggt sind, werden wir im Inneren auch gleich von ein paar netten Hexen begrüßt. Ihren einfachen Hexereien, die sie uns freundlicherweise entgegenschleudern, haben wir nur Tod und Verderben entgegenzusetzen.

Im Süden des letzten Stockwerks (vor der Dachterrasse) finden wir einen "Magic Mouth". Nachdem wir ihm das Paßwort (siehe Paßworttabelle) genannt haben, öffnet er eine Geheimtür. Dahinter liegt logischerweise das Horn des Einhorns, das umgehend bei der alten Frau abgegeben wird.

Nachdem wir unsere Belohnung erhalten haben, klopfen wir noch mal an, und siehe da, es öffnet uns ein Einhorn. Dieses Einhorn beglückt uns (jeden) mit dem "Crusader Skill". Nun ist es aber erst einmal wieder Zeit für ein bißchen Training. Nach einigem Zögern begeben wir uns anschließend in den "Forest of the Walking Death". Bei den Zombies, die wir unterwegs treffen, klingt ein bißchen Ironie nach. Wie kann man Toten das "Lebenslicht" ausblasen???

Schließlich erreichen wir "Nightshadow". In diesem verträumten Fischerdorf ist eigentlich nur die Gilde interessant. Nach der Stadtaufgabe (alle Sonnenuhren auf 9 Uhr stellen und Sarg bei 3/8 öffnen) und einer kurzer Rast geht es weiter in südliche Richtung, bis wir ein Zelt erreichen. Hier bittet uns eine Nixe, die durch dunkle Magie ihre Schwanzflosse verloren hat (Arielle???), ihr das "Elixier der Erneuerung" zu beschaffen. Es befindet sich im "Temple of Yak", ein paar Schritte östlich von Nightshadow. Die Nixe überreicht uns den Schlüssel und schickt uns zum Tempel.

Hinterlistige Kleriker

Um im Tempel gut überleben zu können, ist es ratsam, vorher einen "Levitate" und je einen "Protection from Elements" gegen Feuer und Elektrizität zu sprechen. Jetzt sind die blitzeschleudernden Priester kein Problem mehr. In den Gängen stoßen wir auf Kreuze, die man meist nur einmal drehen kann. Sie öffnen bzw. schließen Geheimgänge zu den Ruhe-

Zusatz-Skills

Nun eine Auflistung über hilfreiche Skills, die man von einigen Händlern kaufen kann:

Danger Sense
Swimming
Spot Secret Doors (E3,11/12)
Body Building (Rivercity 30/1)
Arms Master (Rivercity 30/3)
Navigator (Rivercity 22/30)
Pathfinding (Vertigo 25/26)
Merchant (D2,14/2)
Mountaineer (Rivercity 30/30)
Cartographer



▲ *Der virtuelle Kartograph*

Die kleinen Zwischenaufgaben

Auf die Lösungen der Mini-Quests soll hier im einzelnen nicht eingegangen werden, aber es sei soviel dazu gesagt, daß es sich zu 95 Prozent nur um das Umhauen irgendwelcher Feinde handelt bzw. (die restlichen 5 Prozent) das Auffinden diverser Gegenstände. Alles in allem liegt die Lösung zu jedem Problem (???) immer in unmittelbarer Nähe des Auftraggebers (im Umkreis von ca. 15 mal 15 Feldern). Außerdem will ich euch ja auch nicht den ganzen Spaß am Spielen nehmen (siehe auch Awards).



▲ *Fit wie ein Turnschuh*

stätten der "Lichs". Diese Wesen der Dunkelheit ruhen in ihren Särgen, und da sollte man sie auch vorerst lassen (sind ziemlich stark).

Aber man findet in den Räumen viele gute Gegenstände. Des öfteren stößt man auch auf "King's Mega Credits", für die wir zwar im Moment keine Verwendung haben, aber später sind sie sehr wichtig. Im Gebetsraum der bösen Kleriker finden wir endlich das Elixier der Erneuerung. Die Nixe bedankt sich bei jedem von uns mit einem Kuß, der den "Personality"-Wert um einige Punkte anhebt.

Da der Bedarf unserer Gruppe nach miefigen Kellergewölben und ähnlichem vorerst gedeckt ist, teleportieren wir uns von Nightshadow, via Reisespiegel, nach "Rivercity". Auch diese Stadt will erst einmal von Gesindel befreit werden. Als wir schließlich die verrückten Bettler, die Diebe und die Kämpfer (widerlich stark) vernichtet haben, sehen wir uns die Stadt etwas genauer an.

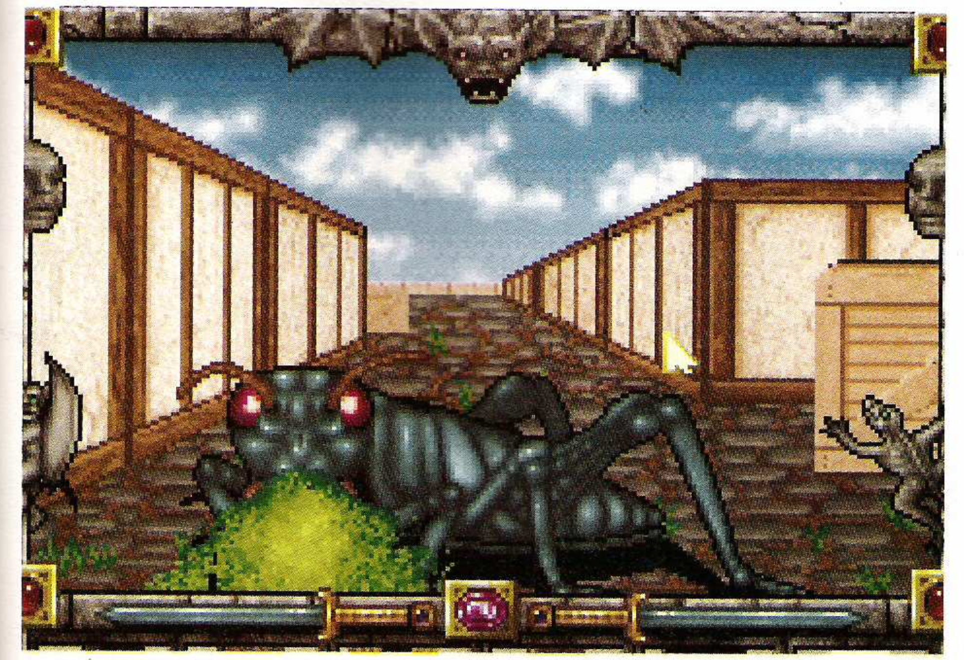
Als Ausgangspunkt für weitere Abenteuer ist Rivercity wie für uns geschaffen. Hier gibt es einen Waffenladen, eine Bank, einen Heiler, eine Taverne und eine Gilde – halt alles, was das Abenteurerherz begehrt. Nach dem Besuch eines jeden Geschäfts wird noch ein bißchen trainiert. Jetzt verlassen wir die Stadt.

Am Ende der Straße, die nach Süden führt, steht das zerstörte "Newcastle". Der ortsansässige "Taxman" verkauft uns das Anwesen für lächerliche 50.000 Goldstücke. Tja, was macht man jetzt mit so einer zerstörten Bude? Man restauriert das alte Gemäuer. Aber wie? Da ist guter Rat teuer!

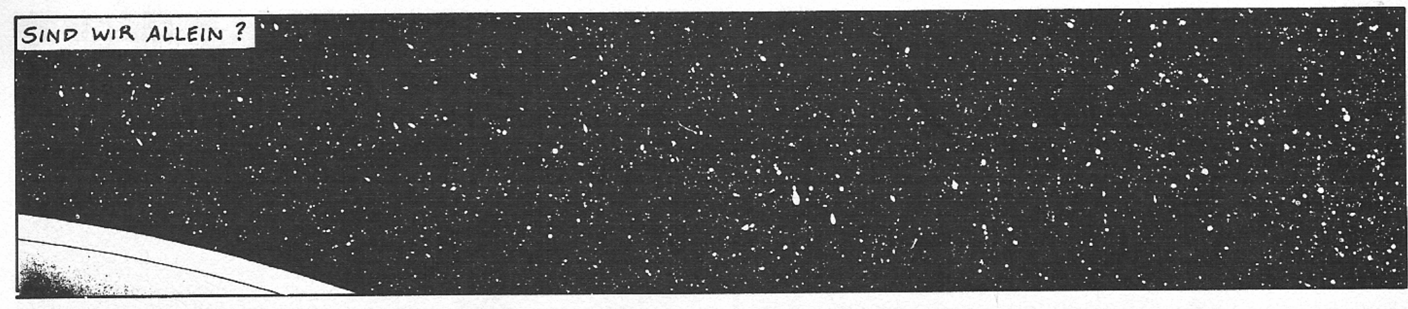
Also erst einmal nach "Castle Burlock" (westlich von Vertigo) zum "Bauberater" tapern. Dieser verlangt für seine Arbeit die "King's Mega Credits". Zunächst baut er uns die Schloßmauer wieder auf. Ob wir mit seiner Arbeit zufrieden sind, können wir nur entscheiden, wenn wir selbst zurück nach Newcastle gehen. Dort angekommen, gibt uns der Taxman einen Stein, der bei den Arbeiten an der Mauer gefunden worden ist. Dieser Stein ist der Schlüssel zu den "Tombs of a Thousand Terrors".

Bevor wir jedoch diesem Dungeon unsere Aufwartung machen, statten wir der Stadt "Winterkill" einen kleinen Besuch ab. Die Aufgabe, die uns hier erwartet, dürfte mittlerweile nicht mehr schwer sein: zum Aufseher der Stadt ins Zelt gehen, dann alle Monster killen, nördlichsten Gong schlagen und zurück zum Zelt. Diese Prozedur wird so lange wiederholt, bis keine neuen Monster mehr erscheinen. Als Belohnung bekommen wir außer den üblichen Erfahrungspunkten noch den Titel "Extraordinary Ghostslayers".

Nun können wir zum bestechlichen Geist gehen, der uns für ein paar Goldmünzen ins Gildebuch einträgt. In der Gilde bekommen wir einen sehr wich-



▲ *Kein Picknick ohne Ameisen*

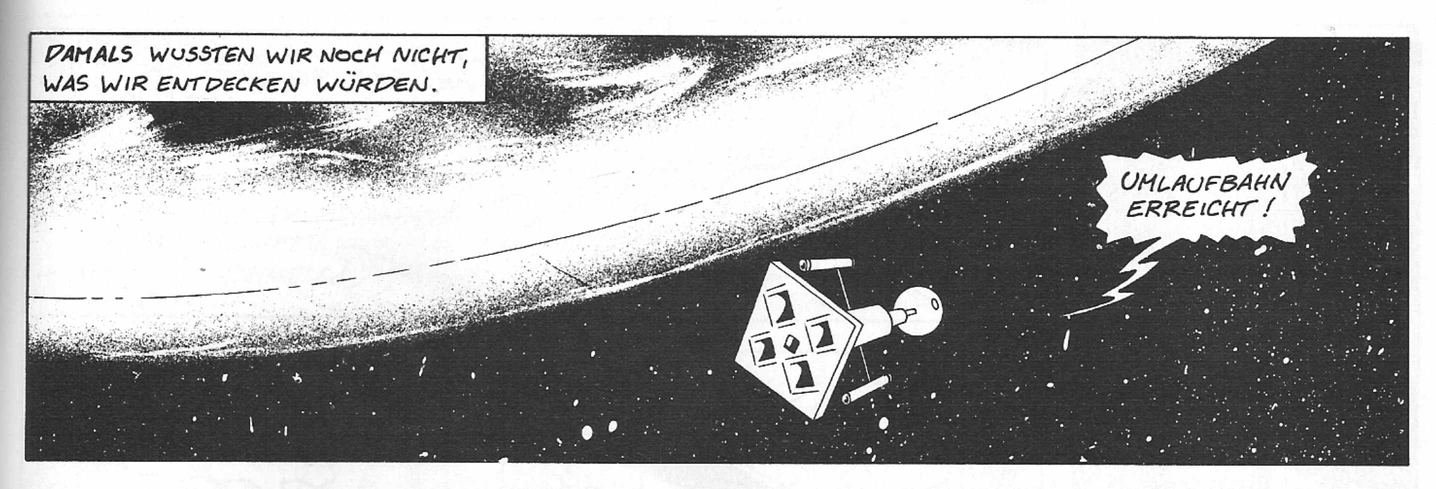




BREHSRAKETEN ZÜNDEN!

ROGER!

DER DRITTE PLANET







HM. DIE LUFT ENTHÄLT SEHR VIEL STICKSTOFF UND OZON!

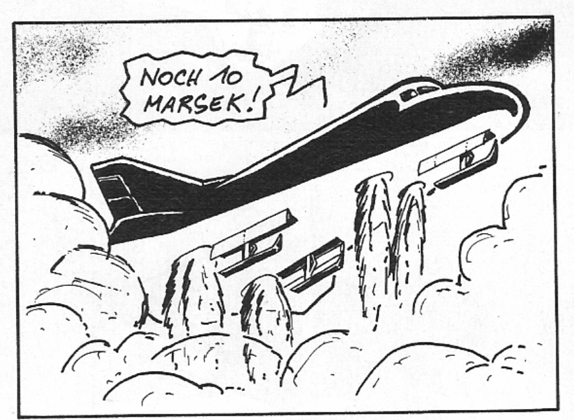
DER SAUERSTOFF-GEHALT IST SEHR GERING!

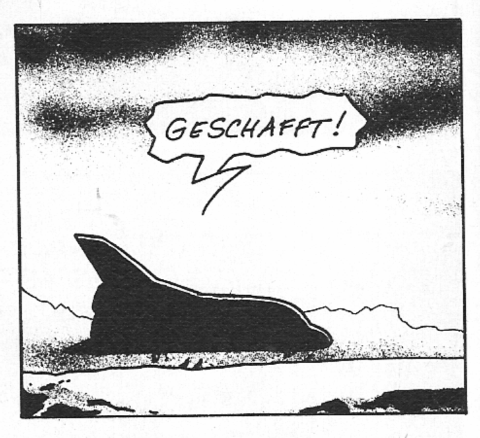
VIELLEICHT GIBT ES TROTZDEM LEBEN DORT UNTEN.

IMMERHIN IST ES GENAU WIE BEI UNS DER DRITTE PLANET DES SONNEN-SYSTEMS!

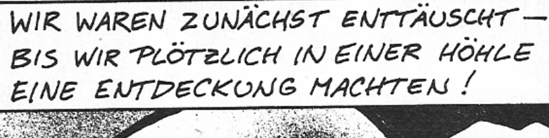

AUCH DIE GRÖSSE UND ENTFERNUNG ZUR SONNE SIND ÄHNLICH!

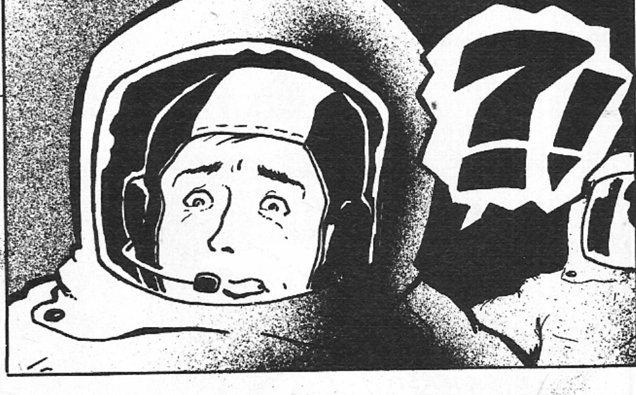

HM! SEHR BEWOHNT SIEHT ES HIER NICHT AUS!


NOCH 10 MARSEK!

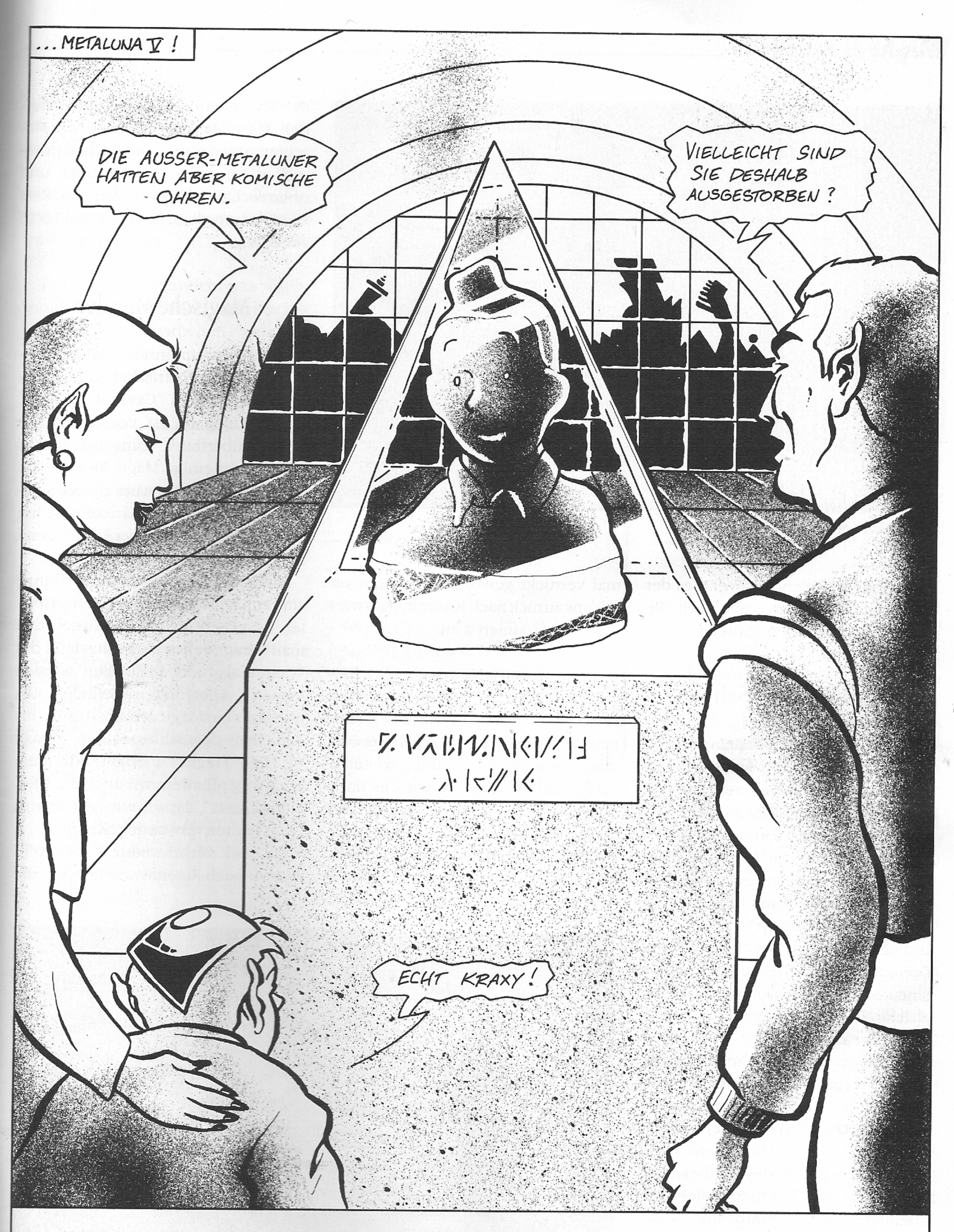

GESCHAFFT!


DER PLANET WAR ÖD UND LEER...


WIR WAREN ZUNÄCHST ENTTÄUSCHT – BIS WIR PLÖTZLICH IN EINER HÖHLE EINE ENTDECKUNG MACHTEN!


?!


OH MEIN GOTT! SIEH MAL!
WOW!
WIR HATTEN DEN BEWEIS! ES GAB HIER EINMAL LEBEN! WIR FANDEN EINE STEINBÜSTE, DIE VIELLEICHT EINE GOTTHEIT ODER ETWAS ÄHNLICHES DARSTELLT...
DAS WAR VOR ÜBER 7 JAHREN. HEUTE IST DIE BÜSTE BEI UNS ZUHAUSE IM MUSEUM AUSGESTELLT. KOMMEN SIE DOCH EINMAL VORBEI UND SCHAUEN SIE SIE AN, IM GALAKTISCHEN MUSEUM VON...



UND SO KAM ES, DASSEINE IRDISCHE STEINBÜSTE, DIE JAHRHUNDERTE ZUVOR NACH DEM COMIC-CHARACKTER „TINTIN" GESCHAFFEN WURDE, DAS EINZIGE ZEUGNIS AUSSER-METALUNISCHEN LEBENS WURDE.

WOMIT WIEDER EINMAL BESTÄTIGT WIRD, WAS WIR ALLE SCHON LANGE VERMUTETEN: COMIC-HELDEN SIND UNSTERBLICH!

ENDE



▲ *Das ist mal'n dunkler Turm*

tigen Spruch (Teleport). Wenn es der Goldbeutel erlaubt, werden auch alle anderen Sprüche aufgekauft.

Ein kräftigender Schluck

Nach einer weiteren Trainingsstunde in Rivercity sind wir nun gerüstet für die Tombs of Thousand Terrors. In diesem Dungeon liegen Tränke, die unsere Eigenschaften aufpeppen (in den allgemeinen Hinweisen nachlesen). Sollte es der Fall sein, daß sich zwei oder drei "Verrückte" in der Party befinden, nur einen "Lloyd's Beacon" zaubern und zurück nach Rivercity teleportieren. Dort können sie geheilt und mit einem erneuten Lloyd's Beacon wieder an die gleiche Stelle im Dungeon zurückgezaubert werden.

Außerdem existieren im Dungeon einige Teleporter, die die Gruppe an den Anfang des Levels zurückteleportieren. Lediglich der Teleporter im südwestlichen Raum bringt uns zu einem anderen Teil des Grabes. Die Speerfallen und "falschen" Teleporter überlisten wir mit "Jump" und "Teleport". Auch hier finden wir wieder King's Mega Credits, die wir für den weiteren Aufbau unseres Schlosses benötigen. Nachdem wir alles aus dem Dungeon eingesackt haben, was zu kriegen war, und so ziemlich jeder einmal verrückt geworden ist, begeben wir uns zurück nach Rivercity, wo wieder einmal trainiert wird.

Nun wollen wir Newcastle etwas genauer unter die Lupe nehmen. In dessen Gewölben finden wir neben einigen "Wood Golems" viele Schätze und gute Ausrüstung. Zum weiteren Schloßaufbau begeben wir uns nach Castle Burlock, wo uns der Bauberater wieder einige Mega Credits abknöpft.

Vom Schloß aus geht es zu Fuß weiter nach ASP. Dort steht eine Maschine, die Menschen in Schlangen verwandelt. Unser Auftrag ist es nun, die Maschine zu zerstören. Kugeln folgendermaßen einstellen: unten links und oben rechts auf ROT stellen, den Rest BLAU lassen, dann Maschine bei 11/15 zerstören.

Magische Münder

Nachdem wir unsere Magiekenntnisse in ASP aufgefrischt haben, begeben wir uns zum "Cave of Illusion". Dieser Dungeon ist vollständig mit Wasser überflutet. Zunächst gibt es hier wieder einige Magic Mouths, die unsere Eigenschaften um ein beträchtliches anheben. Aber man sollte genug Gems dabei haben (etwa 3.000), denn die Münder wollen bezahlt werden.

Die Speerfallen am Ende der Gänge sind zunächst Illusionen. Doch im letzten Level gibt es einen Stöpsel, den man herausziehen muß. Jetzt läuft das Wasser ab, und alle Fallen werden "scharf". Hier unten befindet sich ebenfalls ein Magic Mouth, der uns für 300 Gems den Schlüssel zum "Tower of High Magic" überläßt. Auf dem Rückweg plündern wir auch die "Illusions Chests", die sich wie die Fallen in reale Truhen verwandelt haben.

Mit stark verbesserten Werten kehren wir nach Rivercity zurück, um die



▲ *Erst mal ein gutes Buch bzw. eine gute Rolle*

neuen Waffen identifizieren zu lassen und um zu trainieren. Jetzt besichtigen wir unser eigenes Anwesen, welches das neue Hauptquartier wird. Denn hier gibt es mittlerweile auch alles, was man braucht, Heiler, Bank, Schmiede und Trainingslager.

Der Taxman überreicht uns wieder einen Stein (Schlüssel), der bei den jüngsten Aufbauarbeiten gefunden wurde. Er öffnet uns die Pforte zum "Golem Dungeon". Der Taxman weist uns darauf hin, daß dem Schloß nur noch ein (Folter-)Keller fehlt. Wir brauchen aber die Erlaubnis für den Höhlenbau. Da wir diese aber noch nicht haben, statten wir zunächst dem Tower of High Magic einen Besuch ab. Dieser Turm enthält neben fliegenden Füßen, Zauberern und Schätzen auch mehrere Tränke, die die Resistenz gegen Feuer, Elektrizität und andere Übel erhöhen. Obendrein finden wir im obersten Stockwerk den "Skelton Key to Darzog's Tower", in dem Crodo gefangen gehalten wird. Nachdem wir hier alles abgeräumt haben (Raff, Raff), steht der Golem Dungeon als nächstes an.

Unnatürliches Altern

Sollte man im Laufe des Spiels einmal unnatürlich gealtert sein (sieht man an der Farbe der Altersangabe im Personenübersichts-Menü), kann man dies latürnich rückgängig machen. Einfach zu den Druiden bei B2 (1/10), C2 (15/9), A3 (6/1) und E3 (3/14) gehen und das "Jahr erneuern". **Achtung:** Diese Reihenfolge muß genau eingehalten werden.

Brunnen

Es gibt im gesamten Spiel Brunnen, die die Fähigkeiten, Eigenschaften und bestimmte Zauber durch ihre Wirkung als Tränke erhöhen. Sie wirken aber nur so lange, bis die Party gerastet hat. Dann sind sie "verdaut".

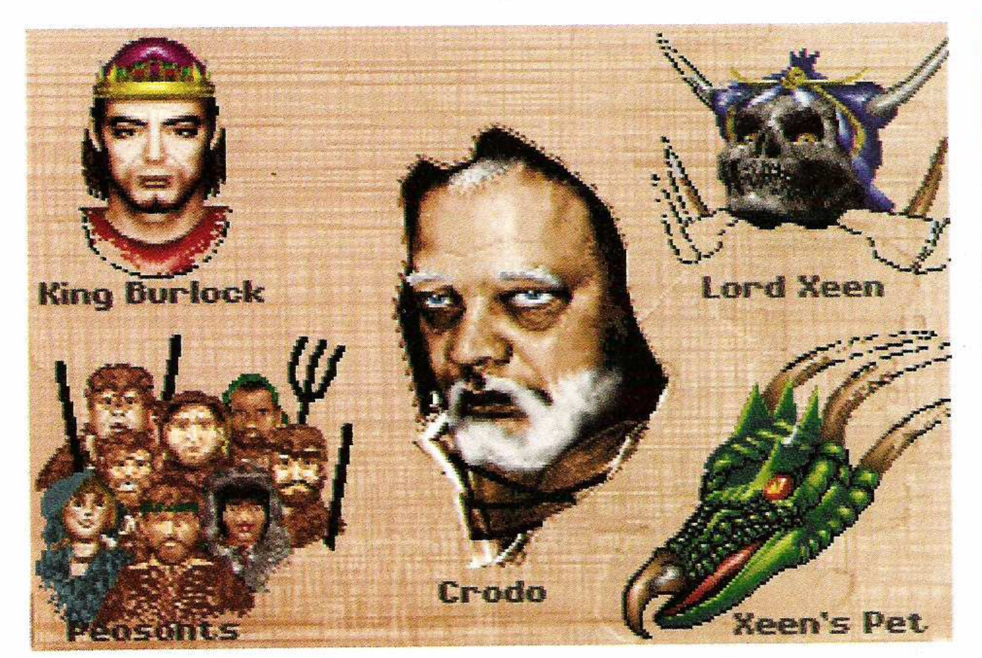
Resistance gegen:	
Electric	**+50 D3 (15/4)**
Cold	**+50 A4 (12/14)**
Poison	**+50 F3 (14/6)**
Magic	**+50 C3 (15/0)**
Energy	**+50 A1 (7/6)**
Fire	**+50 E2 (13/3)**
Elemental	**+20 E2 (13/3)**
Aufwertung:	
Intellect	**+50 B3 (15/4)**
Personality	**+50 C3 (0/0)**
Endurance	**+50 C1 (2/4)**
Accuracy	**+50 B3 (0/3)**
Luck	**+60 F3 (1/7)**
Statistics:	
Physical	**+10 C3 (15/10)**
Mental	**+10 D3 (8/9)**
Points:	
Hit	**+25 F3 (7/7)**
Hit	**+250 A1 (4/12)**
Spell	**+25 E3 (8/6)**
Spell	**+250 A4 (3/3)**
Class:	
Armor	**+5 F3 (12/12)**
Armor	**+20 Newcastle Level 1 (9/14)**
Armor	**+30 A3 (3/14)**
Alles:	
Level	**+5 F3 (0/1)**

Golems haufenweise

Eine Statue am Anfang des Turms sagt uns, was wir machen sollen. Diese Tips befolgen wir natürlich auch. Bei den lächerlichen Wood Golems ziehen wir die Hebel am Ende des Gangs. Wir werden zwar eingeschlossen, aber mit "Teleport" ist das kein Problem. Die Mega Credits lassen wir selbstverständlich auch mitgehen und stellen uns dann den "Stone Golems".

Hier drücken wir die Knöpfe so lange, bis sechs "Glowing Rocks" übrig sind. Jetzt verprügeln wir die Stone Golems (die dann erscheinen) und nehmen auch hier die Mega Credits mit. Jetzt geht es zu den "Iron Golems". Hier ziehen wir wieder alle Hebel und teleportieren uns am Ende des Gangs in den Raum im Norden. Links befinden sich drei Credits. Von dem Teleporter in der Mitte des Raums lassen wir uns in ein Gewölbe weiter links transportieren. Nach abermaligem Teleportieren (zaubern) stehen wir den "Diamond Golems" gegenüber.

Diese Spießgesellen sind einige der stärksten Gegner im gesamten Spiel. Aber nach einigen Versuchen sind auch sie von der Bildfläche verschwunden. Diese Aktion wird wieder mit Credits belohnt. Wir wiederholen



▲ *Cast of Characters*

Awards

Diese "Ehrungen" kann man nach dem Lösen einer Mini-Quest erlangen oder finden. Insgesamt gibt es 40 Titel. Damit man aber alle bekommen kann, muß immer ein Charakter in seiner bestimmten Klasse hochgeputscht werden. So kann man z.B. dem Dieb alles Glück geben, dem Zauberer die Intelligenz und dem Kämpfer die Kraft. Nur wenn man dies von Anfang an durchzieht, können alle 40 Titel erreicht werden.

die üblichen Rituale wie Trainieren usw. und wackeln dann zu Darzog's Tower.

Crodo gibt Tips

Durch das Lesen einiger Bücher werden unsere Fähigkeiten wieder um einige Punkte erhöht. Im vierten Stockwerk des Turms (bei 7/12) befindet sich eine Strickleiter, die zurück in das dritte Level führt. Hier wird Crodo gefangengehalten. Nachdem wir mit ihm geredet haben, bekommt jeder von uns 1.000.000 Erfahrungspunkte.

Die Wolkenlandschaft über dem Turm würde uns zwar geradewegs zu Lord Xeen führen, aber Crodo sagte uns, daß wir unbedingt das Schwert aus dem Newcastle Dungeon brauchen. Wir reisen also wieder zu Castle Burlock, wo uns der königliche Berater die Erlaubnis gibt, den Dungeon zu bauen. Wir bezahlen den Berater und suchen unser Schloß auf. Hier haben wir auch wieder die Gelegenheit zu trainieren.

In der Höhle unter dem Schloß finden wir dann auch tatsächlich das Schwert. Damit gerüstet, begeben wir uns zurück zu Darzog's Tower. Auf der Dachgeschoßebene wird ein "Day of Sorcery" und ein "Day of Protection" gezaubert. Jetzt schweben wir über die Wolken zu Lord Xeens Gefilden.

Xeens Ende

Um in den Turm eindringen zu können, müssen wir bei den vier Zelten (15/24, 12/22, 11/25 und 14/26) je eine "Cupiedoll" gewinnen. Diese vier Puppen kann man dann in einem Zelt (nördlich gelegen) gegen eine "Lord Xeen Cupiedoll" eintauschen. Mit diesem "Schlüssel" geht es jetzt zum Showdown zum "Castle of Xeen".

Im Gemäuer müssen wir zunächst alle Maschinen im Erdgeschoß, im ersten Stock und in den Türmen zerstören. Dann wird das Gitter im zweiten Stock geöffnet, das Monster getötet und die letzte Maschine zerstört. Nun ist es an der Zeit, einen Lloyd's Beacon zu zaubern und abzuspeichern. Wir gehen über den Portal-Spruch nach Winterkill, schlafen und lassen uns im Tempel heiligsprechen. Anschließend powern wir uns bei den Brunnen (siehe Liste) auf. Zurück zu Lord Xeen (Lloyd's Beacon) und wieder speichern. Zum Schluß bleibt "lediglich" noch, Lord Xeen zu besiegen und den Spiegel an der Wand zu benutzen.

Das war es dann (fürs erste). ❑

Reinhard Schmidt

Paßwortliste

Newcastle	"LABORATORY"
Sphinx Dungeon	"GOLUX"
Castle Basenji	"THERE WOLF"
Witch's Tower	"ROSEBUD"
von Mine 1 nach 2	"ALPHA"
von Mine 2 nach 3	"THETA"
von Mine 3 nach 4	"KAPPA"
von Mine 4 nach 5	"OMEGA"

Spiegelpaßwörter:
Vertigo
Rivercity
ASP
Winterkill
Nightshadow
Warzone

Sherlock – The Riddle of the Crown Jewels

Edelsteinjagd in London

Die folgende Lösung von Sherlock stellt nur eine von mehreren Möglichkeiten dar. Einige Abschnitte können nämlich in unterschiedlicher Reihenfolge durchlaufen werden.

Ziel des Spiels, in dem man die Rolle von Dr. Watson übernimmt, ist die Wiederbeschaffung der Kronjuwelen, die man bis Montag, 9 Uhr vormittags, im Buckingham Palace abgeben muß. Es sind maximal 100 Punkte erreichbar. Die jeweilige Punktzahl steht in Klammern. Von Ort zu Ort kommt man am schnellsten mit dem Pferdefuhrwerk, wie am Ende des ersten Abschnitts beschrieben.

221B Baker Street

Das Spiel beginnt am Sonnabend, um 5 Uhr morgens, vor Sherlock Holmes' Haus. Um in das Haus zu gelangen, klopfe ich an die Tür. Ich gehe dann in Holmes Arbeitszimmer und nehme die Zeitung (1/1). Da sich Holmes in einem Trancezustand befindet und auf normale Ansprache nicht reagiert, lese ich ihm die Zeitung vor, woraufhin er erwacht (5/6).

Nach kurzer Wartezeit erscheint ein Besucher, der über die gestohlenen Kronjuwelen berichtet. Man hat am Tatort im Tower ein Stück Papier gefunden, das mir sofort ausgehändigt wird. Die ersten 4 Abschnitte erhalten wichtige Hinweise für die Suche nach den Juwelen. Abschnitt 1 enthält einen Hinweis auf die *Westminster Abbey*, die Abschnitte 2 bis 4 weisen mich auf die Gräber von *Elizabeth I*, *Sir Isaac Newton* und *Henry V* hin, die sich in der Kirche befinden.

Bevor ich das Zimmer verlasse, nehme ich noch die Pfeife (1/7) und den Tabak (1/8). Da Holmes das Arbeitszimmer inzwischen verlassen hat, kann ich jetzt sein Schlafzimmer betreten, aus dem ich die Lampe (3/11), die man nur bei Bedarf anmacht, die Lupe (*magnifying glass*) (1/12) und die Ampulle mitnehme. Letztere stecke ich in die Tasche, damit sie nicht zerbricht. Aus dem Wohnzimmer (*Parlour*) hole ich noch das Streichholzbriefchen (1/13).

Ich verlasse das Haus. Holmes, der vor der Tür gewartet hat, schließt sich mir an. Auf der Straße benutze ich die Trillerpfeife (*blow the whistle*) zweimal (5/18). Das Pferdefuhrwerk erscheint, ich steige ein und gebe als Ziel *Westminster Abbey* an.

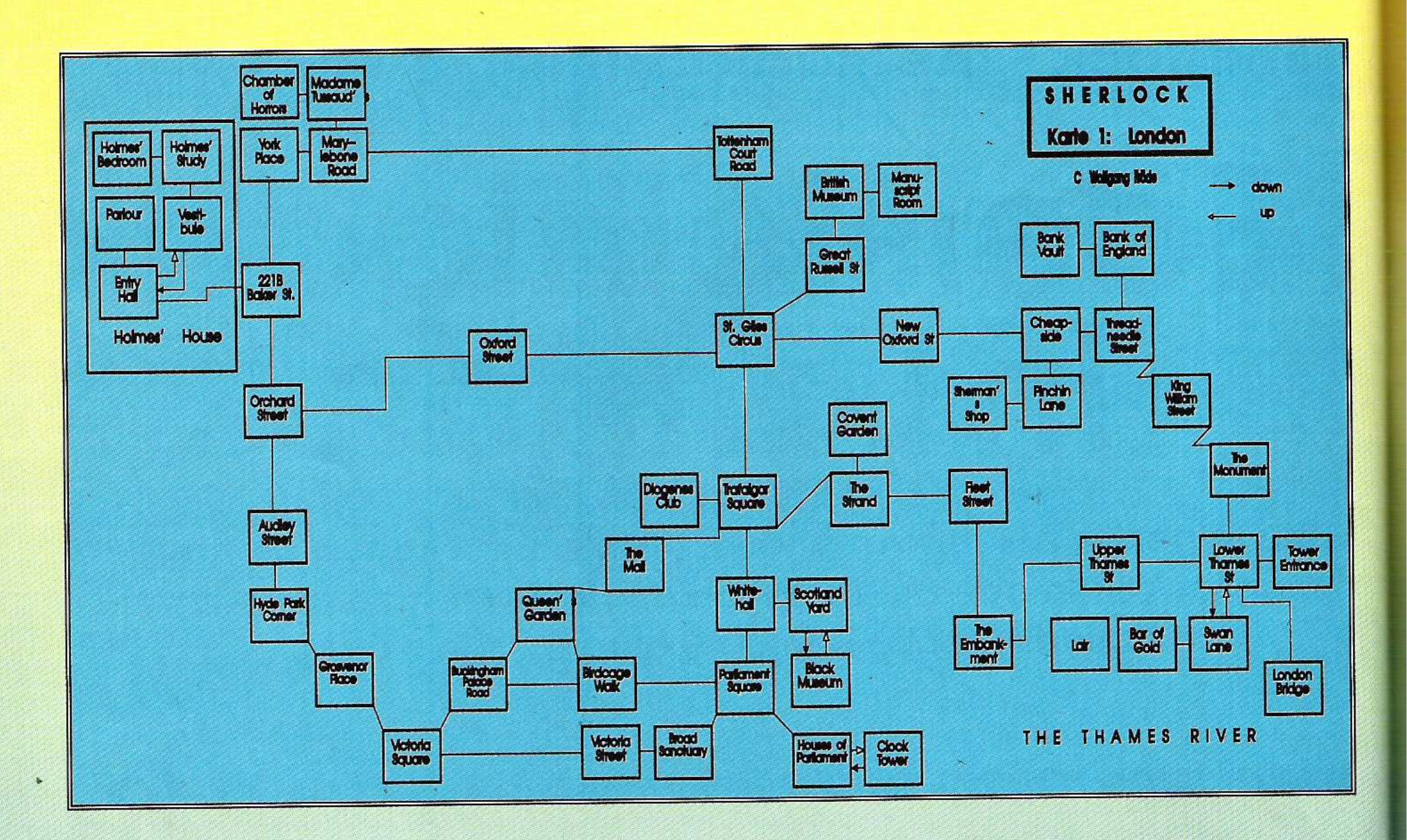
Westminster Abbey

Ich muß bis 7 Uhr morgens warten, bis die Kirche aufgeschlossen wird. Zuerst gehe ich ins *North Cloister* und nehme den Packen Papier (1/19) und den Farbstift (1/20). Im *Nave* befindet sich das Grab Newtons. Nun kommt die gute alte englische Tradition des *brass rubbing* zur Geltung. Ich nehme das blaue Papier aus dem Paket (die Farbe ist egal), lege es auf das Grab und rubbele mit dem Stift (*rub the blue paper with the crayon*). Die Grabinschrift erscheint jetzt auf dem Bogen Papier, ist aber nicht von Bedeutung.

Ich nehme das Blatt Papier wieder auf und wiederhole diese Prozedur in der *Confessor Chapel* mit dem grünen Papier auf dem Grab von Henry V und im *North Chapel Aisle* mit dem weißen Papier auf dem Grab von Elizabeth I. Anschließend gehe ich in die *Evangelist Chapel*, in der ich mich näher umsehe (*look*). Ich erwärme dann nacheinander alle 3 Papiere an den Kerzen (z.B. *heat the blue paper over the candles*) und drehe die Papiere um. Auf der Rückseite befindet sich jeweils ein neues Rätsel, das weitere Hinweise gibt (5/25).

Houses of Parliament

Ich besteige den *Clock Tower* und sehe am Klöppel den ersten Edelstein,



den *sapphire*. Um den Lärm ertragen zu können, den die Glocke verursacht, wenn sie die nächste Stunde schlägt, nehme ich die Wattebällchen aus der blauen Flasche, die sich in meiner Tasche befindet, und stopfe die Watte in die Ohren (*put the cotton balls into the ears*).

Jetzt warte ich bis zur nächsten vollen Stunde, bis Big Ben zu läuten beginnt. Wenn der Klöppel in Reichweite kommt, nehme ich den Saphir. Da dies nicht beim ersten Versuch klappt, wiederhole ich die Aktion (*take the sapphire / wait / take the sapphire*) (5/30). Mit Hilfe der Lupe betrachte ich den Saphir (*examine the sapphire with the magnifying glass*) und finde den Hinweis *2:00 a.m.*

Da die Lage für uns nun gefährlich wird, gibt mir Holmes seinen Ring (1/31) und beauftragt mich, seinen Bruder Mycroft im *Diogenes Club* zu verständigen, falls ihm etwas passieren sollte.

Scotland Yard

Mein nächstes Ziel ist das *Black Museum*, wo mir das Ruderboot des Captain Bligh auffällt. Der einzige Gegenstand, den ich benötige, ist sein Ruder (*take the oar*) (1/32).

Die Lösungen der einzelnen Rätsel lauten:

Blaues Papier:

1. Hinweis auf *London Bridge*;
2. die Zahl 600: Der große Brand in London fand im Jahr 1666 statt, die Eroberung im Jahre 1066.

Grünes Papier:

1. Hinweis auf die Statue Lord Nelsons am *Trafalgar Square*;
2. Hinweis auf den *Tower of London*.

Weißes Papier:

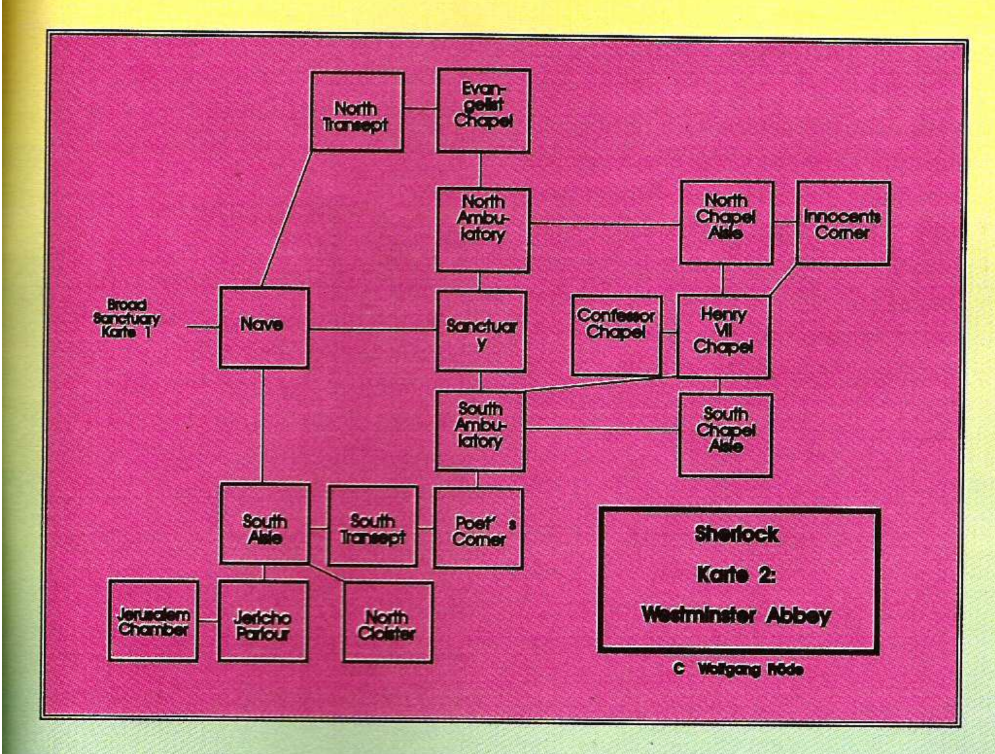
1. Hinweis, daß ich bis 9 Uhr Zeit habe, das Rätsel zu lösen;
2. Hinweis auf die Statue Charles I im Wachsfigurenkabinett der *Madame Tussaud*.

An den genannten Orten sind für mich Edelsteine versteckt, die weitere Hinweise enthalten. Ich verlasse nun die Kirche und begebe mich zu den *Houses of Parliament*.

Embankment/London Bridge

Aus der Zeitung, die der Spielpackung beiliegt, entnehme ich auf Seite 2 die Zeiten des Hochwasserstandes der Themse: Am Sonnabend ist Hochwasser um 8.40 Uhr morgens und um 8.46 Uhr abends. Wenn es jetzt bereits später als 8.40 Uhr ist, spielt man diesen Teil zur richtigen Zeit abends.

Ich fahre mit dem Pferdefuhrwerk zum *Embankment*, steige in das dort liegende Boot und rudere unter die *London Bridge*: *get into the boat/pull the anchor/put the oar into the oarlock/launch the boat/row east* (al-



les nacheinander eingeben!). Unter der Brücke werfe ich den Anker (*drop the anchor*).

Bei Hochwasser kann ich nun das Moos nehmen, in dem sich der zweite Edelstein, der Opal, verbirgt (5/37). Ich betrachte ihn durch die Lupe und finde den Hinweis *Password: Swordfish.* Jetzt rudere ich zum *Embankment* zurück (den Anker nicht vergessen!), wo ich einfach *land* eingebe. Das Boot wird vom Besitzer nun an einen "sicheren Ort" gebracht. Mein nächstes Ziel ist *Covent Garden.*

Covent Garden.

Eine Menschenmenge hat sich um ein ohnmächtiges Mädchen versammelt. Hier werde ich nun meiner Rolle als Doktor gerecht. Ich setze den Hut ab, nehme das Stethoskop (1/38) und setze es auf (*wear the stethoscope*). Dann höre ich das Mädchen ab (*listen to the girl with the stethoscope*). Schlägt das Herz zu langsam, gebe ich ihr die gelbe Pille aus der braunen Flasche, die sich in der Tasche befindet. Schlägt das Herz zu schnell, gebe ich ihr die orangene Pille aus der blauen Flasche. Sobald sie aufwacht, steckt sie mir eine Nelke (*carnation*) an, die später wichtig ist (5/43).

Birdcage Walk

Mein nächstes Ziel ist der Souvenirstand am *Birdcage Walk.* Hier frage ich den Verkäufer nach dem Fernrohr. Er bietet es mir für 1 Pfund an. Da mir das zu teuer ist, handele ich zweimal mit ihm (*haggle with the salesman*), bis der Preis 19 Shillings beträgt. Ich nehme die Pfundnote aus der Hosentasche und bezahle das Fernrohr, woraufhin ich 1 Shilling Wechselgeld erhalte (1/44).

Sherman's Shop/ Trafalgar Square

Am *Trafalgar Square* betrachte ich die Statue Nelsons mit dem Fernrohr und sehe den dritten Edelstein, einen Rubin, in Nelsons blindem Auge. Da ich nicht auf die Statue klettern kann, bleibt der Rubin für mich zunächst außer Reichweite. Um ihn zu bekommen, benötige ich eine Taube, die ich in Sherman's Pet Shop bekommen kann. Ich muß nur den Besitzer um die Taube bitten (*ask Sherman for the pigeon*) (1/45).

Mit der Taube kehre ich zum *Trafalgar Square* zurück, zeige ihr den Rubin (*show the ruby to the pigeon*) und bitte sie anschließend, mir diesen zu holen (*ask the pigeon to get the ruby*). Jetzt muß ich sie nur noch loslassen (*let the pigeon go*), und sie holt den Rubin und fliegt mit diesem davon.

Also kehre ich in *Sherman's Shop* zurück und frage Sherman nach der Taube (*ask Sherman about the pigeon*). Er gibt mir den Rubin (5/50), den ich mit der Lupe untersuche. Ich erhalte den Hinweis *Wear a carnation,* und eine solche besitze ich ja bereits.

Madame Tussaud's

Vor dem Museum lege ich die Lampe ab, stecke den Tabak in die Pfeife, öffne das Streichholzbriefchen, nehme ein Streichholz, zünde es an und setze damit den Tabak in Brand. Dann lege ich das Streichholz ab und kann nun ins Museum hinein (1/51). Hier sehe ich mir die Asche an und befrage Holmes darüber.

Im *Chamber of Horrors* betrachte ich die Wachsfiguren. Ich nehme die Fackel von der Statue des Guy Fawkes und die Axt von der Statue Charles I. Ich schlage Charles' Kopf mit der Axt ab und nehme den Kopf. Nun zünde ich die Zeitung mit der Pfeife an und anschließend die Fackel mit der Zeitung (4/55).

Jetzt schmelze ich den Kopf mit der Fackel (*melt the head with the torch*) und erhalte den Smaragd (*emerald*) (5/60), den ich mit der Lupe betrachte. Ich erhalte den Hinweis *20/6/87.* Er bedeutet "Montag", wenn man die dem Spiel beiliegende Zeitung betrachtet. Nun verlasse ich das Museum wieder, nehme die Lampe wieder auf und fahre mit dem Fuhrwerk zur *Bank of England.*

Bank of England

Vor der Bank in der *Threadneedle Street* gebe ich den Rubin, den Saphir, den Smaragd und den Opal dem

Wächter (3/63). Als ich den Strolch (*urchin*) betrachte, stelle ich fest, daß es sich um Wiggins handelt, einen Jungen, der für Holmes alle möglichen Aufträge erledigt. Ich gebe Wiggins den Shilling und bitte ihn, dem Wächter den Schlüssel zu stehlen (*ask Wiggins to steal the key*) (1/64).

Nun kann ich in die Bank gehen. An der Tresortür (*vault door*) setze ich das Stethoskop auf und lausche an der Tür. Jetzt drehe ich die Wählscheibe nach rechts (*turn the dial right*). Hört man *clunk*, dreht man in die falsche Richtung, hört man *whirr*, stimmt die Richtung. Hört man *click*, sollte man beim nächsten Dreh die Richtung wechseln. Die richtige Kombination lautet: zweimal rechts, einmal links, zweimal rechts (3/67).

Im Tresorraum (*Bank Vault*) schließe ich die Box 600 mit dem Schlüssel auf. Ich nehme den Topas (*topaz*), den ich mit der Lupe betrachte (5/72). Ich erhalte den Hinweis *Bar of Gold*. Beim Verlassen der Bank wird Holmes entführt, was sich nicht verhindern läßt. Von jetzt an folgt mir Wiggins.

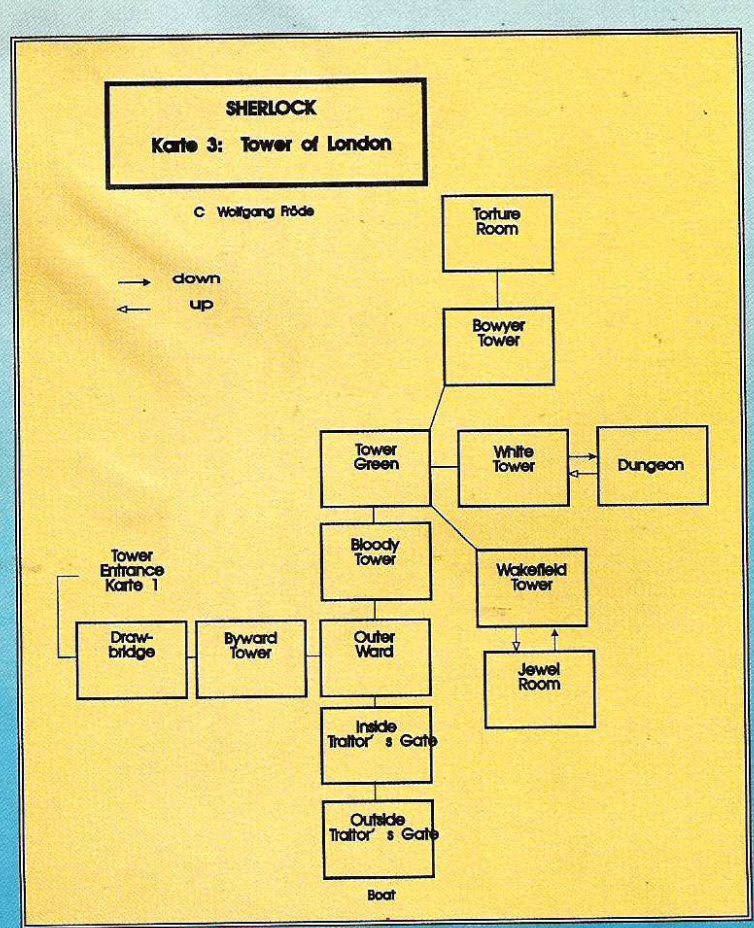
Diogenes Club

Mit dem Pferdefuhrwerk fahren wir nun zum *Diogenes Club*. Hier frage ich den Butler nach Holmes Bruder Mycroft. Der Butler fragt nach einem Kennzeichen, woraufhin ich ihm den Ring gebe. Mycroft Holmes erscheint und gibt mir das Paßwort, das ich benötige, um in den Tower zu gelangen. Dieses Wort variiert von Spiel zu Spiel (1/73).

Tower of London

Am *Byward Tower* steht der Wächter, dem man das Paßwort sagt (*guard, the password is ...*). Nun kann ich den *Tower* betreten (3/76). Im *Jewel Room* betrachte ich die Waffe und finde eine Keule (*mace*) (1/77).

Im *Bowyer Tower* betrachte ich das Fäßchen (*keg*). Ich schlage den Stöpsel mit der Keule heraus (*knock out the bung with the mace*) und finde den Granat (*garnet*). Da das Fäßchen zu eng ist, bitte ich Wiggins, den Granat zu holen (*ask Wiggins to get the garnet*) (5/82), den ich durch die Lupe betrachte. Ich erhalte den Hinweis *Give me to Akbar*.



Im *Dungeon* lege ich die Rüstung an (*wear the armour*). *Inside Traitor's Gate* nehme ich das Paddel (1/83) und ziehe an der Kette (*pull the chain*) (1/84). Nun kann ich durch das Tor gehen und finde das Boot wieder. Dies ist der einzige Ausgang, da man am Wächter nicht wieder vorbeikommt. Ich steige ins Boot und paddele zum *Embankment* (siehe Abschnitt 5).

Swan Lane

An der *Lower Thames Street* gehe ich die Stufen hinunter in die *Swan Lane*. Ich befinde mich jetzt östlich der *Bar of Gold*. Ich lege die Ampulle in den Hut und setze diesen auf. Jetzt muß ich bis Montag, 2 Uhr morgens warten (mehrmals *wait until* ... eingeben).

Bar of Gold

Kurz nach 2 Uhr gehe ich in die Bar und sage das Kennwort (*denkeeper, the password is swordfish*). Daraufhin erscheint Akbar, dem ich den Granat gebe (5/89). Nun gelange ich in die Räuberhöhle, in der ich den Obergauner Moriarty, Akbar, den gefesselten Holmes und die Kronjuwelen finde. Hier befrage ich zuerst einmal Moriarty (*ask Moriarty about the chase*).

Ich nehme den Hut ab, sage zu Holmes, daß er die Luft anhalten soll, was er genau wie ich tut (*hold the breath*), nehme die Ampulle und öffne sie. Der ausströmende Äther betäubt Moriarty und Akbar. Ich binde Holmes los (*untie the rope*) und fessele Moriarty und Akbar (*tie Moriarty and Akbar*).

Nun schlägt der Äther zu und ich falle auch in Ohnmacht. Sobald ich wieder erwache, muß alles schnell gehen, denn ich habe nur noch eine halbe Stunde Zeit, meinen Auftrag zu erfüllen. Ich nehme die Trillerpfeife, Moriartys Schlüssel und die Kronjuwelen vom Tisch (10/99), schließe die Tür mit dem Schlüssel auf, öffne sie und befinde mich auf der *London Bridge*. Mit der Trillerpfeife (zweimal!) rufe ich eine Pferdedroschke herbei, mit der ich zum *Buckingham Palace* fahre. Hier zeige ich dem Wächter die Kronjuwelen (1/100) und habe das Spiel mit voller Punktzahl gelöst. ❑

Wolfgang Fröde

Ultima Underworld II, die Zweite

Die Macht des Guardian

Nachdem wir uns im ersten Teil der Lösung zu Ultima Underworld II (ASM Special 19) von dem großen Schrecken, den der Spruch des Guardian auslöste, erholt hatten und forsch den ungleichen Kampf gegen den Übergegner aufgenommen haben, geht es nun erst so richtig los.

Es galt im ersten Teil unserer Komplettlösung – abgedruckt in der ASM Special 19 – sich zuerst mit den Sewers unter dem Castle von Lord British vertraut zu machen, den Prison Tower zu durchforschen und erste Kontakte zu anderen Geschädigten des Guardian zu knüpfen. Nun müssen wir die gewonnenen Informationen nutzen und die Macht des Guardian brechen.

Vorweg noch eine Bemerkung: Man braucht auf jeden Fall einen Rock Hammer. Diesen kann man sich beispielsweise in der Waffenkammer von Castle British besorgen. Wichtige Gegenstände für das Spielende sind zudem eine Colorless Potion of Basilisk Oil und eine Potion of Iron Flesh. Danach heißt es also die Augen offenhalten.

The story continues ...

Der erste Teil der Lösung endete im Castle von Lord British. Dort begibt man sich mal wieder zu Nystul und läßt den Gem aus Killorn Keep verzaubern. Außerdem sind die letzten Neuigkeiten bei Miranda abzuliefern und abzuholen. Jeglichen Gerüchten und seltsamen Andeutungen über das Verhalten der anderen Schloßbewohner sollte man auf der Stelle nachgehen. Anschließend rennt man wieder die so vertraute Abkürzung entlang zu Level 5 und benutzt den neuen Gem.

Ice Caverns

Nun "betritt" man den großen Teleporter-Gem, um in die Ice Caverns zu gelangen. Hier ist große Vorsicht bei der Fortbewegung geboten: Einige Flächen sind derart rutschig, daß man mehr liegt als geht. Also muß man sich sehr behutsam und langsam bewegen.

Es befinden sich unterwegs zu dem südwestlich gelegenen Punkt D einige Monster und auch Gegenstände, mit denen man seine Erfahrungspunktzahl und Ausrüstung aufbessern kann. Durch den Durchgang gelangt man in Level 2.

Dort angekommen, hält man sich gar nicht lange auf und geht sofort zu Punkt C. Auf der Karte ist hier Wasser zu sehen, das in der momentanen Spielsituation jedoch noch als Eis vorliegt. Also nicht verwirren lassen.



▲ *Die Folgen des Ozonlochs*

Man erreicht den zweiten Punkt D in der Mitte von Level 1. Hier begegnet man einem Ice Golem, der den Weg partout nicht freigeben will. Da bleibt nur eine Möglichkeit: kämpfen und gewinnen. Denn man muß durch die Tür gehen, die mit dem Schlüssel des Ice Golems zu öffnen ist.

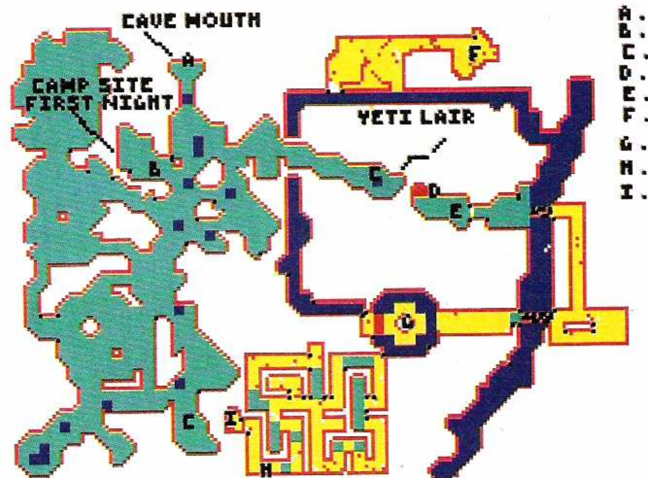
Wenn man dem Gang folgt, erreicht man einen Hebel und einen Schalter, mit denen die Wandstellungen beeinflußt werden können. Legt man beide auf "12 Uhr", so kann man nach einem gewagten Sprung zu den Kontrollschaltern für den Damm gelangen.

Die verlorene Stadt Anodunos

Wenn man sich den herumliegenden Zettel durchliest, erfährt man, daß zuerst ein Schlüssel gefunden und dann der Damm geflutet werden kann. Den Schlüssel findet man, indem man

WE SPECULATE THAT THE LOST CITY OF ANODUNOS LIES SOMEWHERE DEEPER WITHIN THIS CAVE. ON THE SURFACE WE NOTED A RIVER TO THE EAST, WHICH MAY HAVE ONCE SERVED AS THE CITY'S WATER SUPPLY. THE GREATEST OBSTACLE OUR EXPEDITION IS LIKELY TO ENCOUNTER IS THE ABUNDANCE OF DANGEROUS CREATURES HERE. THE ICE WORMS AND

Level 1

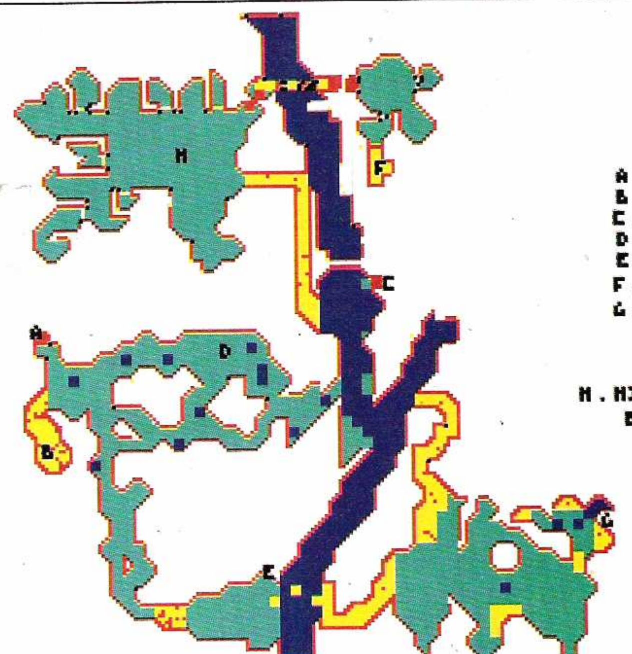


A. EINGANG
B. SKELETONS
C. YETI
D. LEITER ->LVL 2
E. ICE GOLEM
F. GHOST
G. DAM CONTROL
H. KEY
I. HEBEL FUER DAMM

Ice Cavern

Level 2

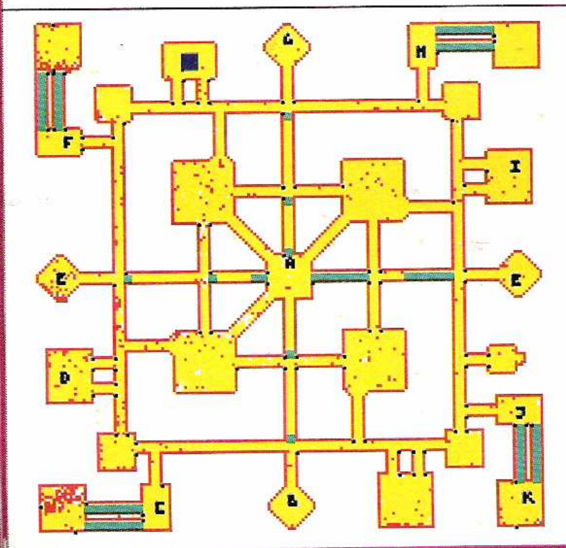




A. LEITER -> LVL 1
B. MOKPO THE MAD
C. LEITER -> LVL 1
D. 2 YETIS
E. BLACK ROCK GEM
F. ORB + RUNES
G. YETI STAMM
WATERY MUD

H. HIER ALTARAS ROD
BENUTZEN

Ice Cavern



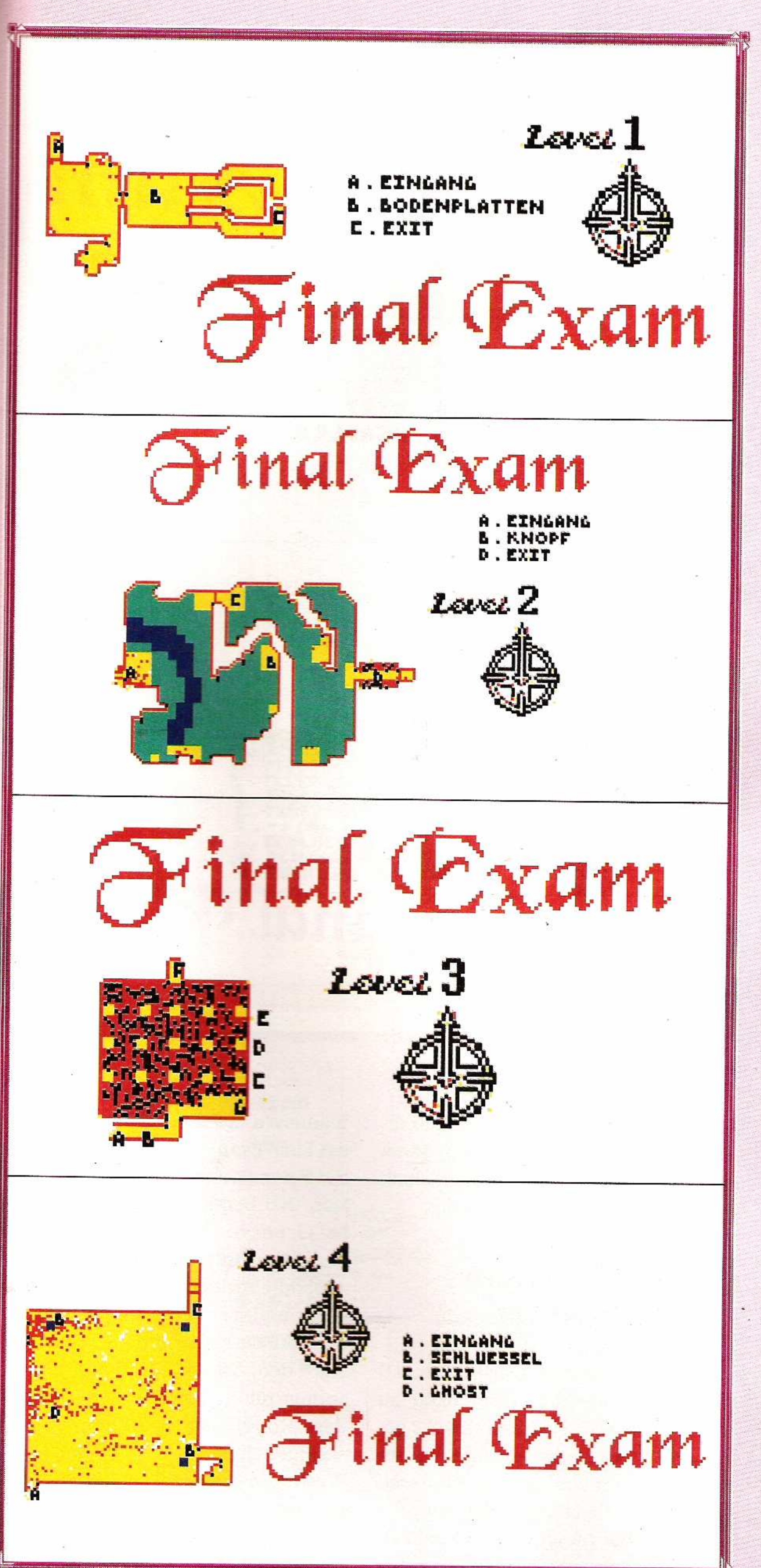
Talorus

Level 1

A. EINGANG
B. HISTORIAN
C. FUTURIAN
D. ELOEMO
SYNATOR
E. LOCH -> LVL2
F. DIALOGICIAN
G. AMETHYST ROD
H. RUNEKEEPER
I. DATA INTEGRATOR
J. BLIY SKUP
DUCTOSNORE
K. BLIY SKUP
CHAMBER

BEI K ALTARAS
ROD BENUTZEN





den Schalter, den Hebel und die Kette auf "hoch" stellt, während der Knopf nicht gedrückt ist.

Dann geht man durch den Teleporter im Westen und durchläuft das Labyrinth zu Punkt H. Danach geht es wieder zurück zum Dam Control.

Um den Damm fluten zu können, müssen der Schalter und der Hebel auf "runter" gestellt und der Knopf gedrückt werden. Nun ist der Weg zu Punkt I durch das Labyrinth frei, man kann die Tür mit dem vorher gefundenen Schlüssel öffnen und die Kette ziehen. Dies bewirkt das Fluten des Damms und man kann die verlorene Stadt Anodunos bei H in Level 2 finden.

Die ehemalige Herrscherin der Stadt, Beatrice, erscheint als Geist und erzählt einiges über die Stadt. Zum Abschluß der Ice Caverns holt man sich bei E in Level 2 den Black Rock Gem und kehrt ins Schloß von Lord British zurück. Dort durchläuft man die gewohnte Prozedur mit Nystul, Miranda, den Trainingspunkten und allen Vorkommnissen.

Talorus

Anschließend läßt man sich durch den Black Rock Gem in Level 5 nach Talorus beamen. Zuerst geht man zu Punkt B und spricht mit dem Historian. Man erfährt, daß der Guardian die Bliy Skup Chamber verändert hat. Um das rückgängig zu machen, gibt es einen funktionierenden Crystal mit der Bezeichnung EOY2, den man nördlich der Lava in Level 2 findet.

Diesen Crystal holt man sich am besten gleich am Punkt B ab. Da man schon mal (fast) da ist, kann man auch gleich ein Gerät namens Delgnizator an Punkt D einsammeln. Von dem Futurian in Level 1, Punkt C, erfährt man, daß man drei Dinge benötigt. Zwei davon hat man jetzt schon: den Crystal und den Delgnizator. Was noch fehlt, ist ein weiterer Crystal, der Control Crystal. Da der Futurian in die Zukunft schauen kann, liegt in der Kammer hinter ihm dieser Control Crystal bereit.

Bei einem Gespräch mit dem Data Integrator kommt nicht viel heraus, weil man die richtigen Fragen noch nicht kennt. Diese Fragen erhält man vom Dialogician. Nach einem kurzen Dialog mit diesem, findet man eine Schriftrolle mit den Fragen in der Kammer hinter dem Dialogician.

Danach geht man wieder zu dem Data Integrator, und siehe da, man erfährt alles, was man wissen muß, um einen neuen Bliy Skup Ductosnore zu bauen.

Wir bauen einen "Bliy Skup Ductosnore"

Dazu muß zuerst der alte Bliy Skup Ductosnore (Punkt J) getötet werden. Schade eigentlich, zumal der Kerl absolut friedlich ist. Aber was tut man nicht alles für das Wohl der Menschheit – oder besser gesagt: Plasmaheit.

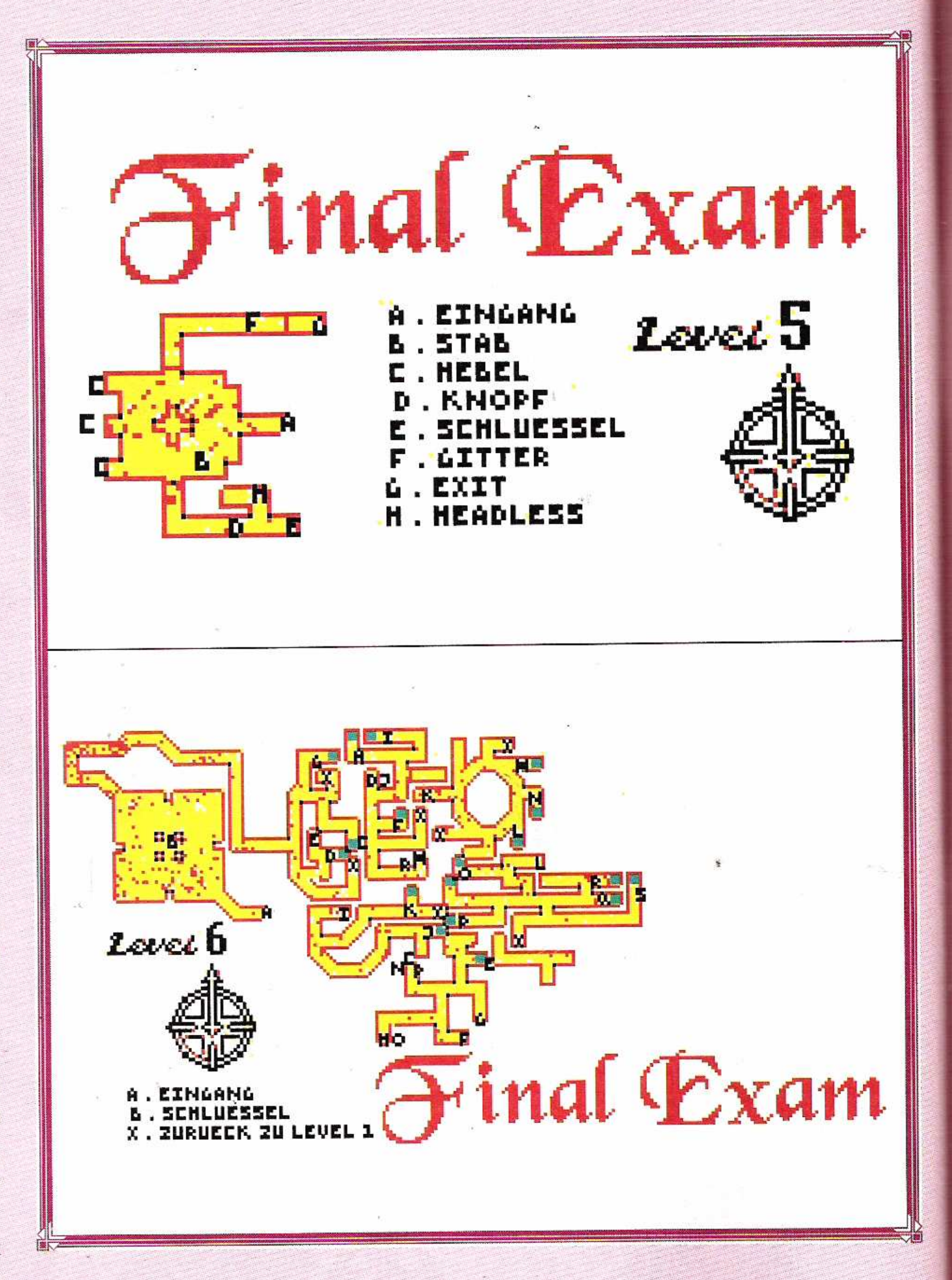
Nun geht man in Raum K und legt den Crystal EOY2 auf das violette Feld, den Delgnizator auf den blauen Kreis und den Control Crystal auf das gelbe Feld. Zieht man daraufhin die Kette, so ist der neue Ductosnore fertig.

Zur Berichterstattung geht man zurück zum Historian und wird an Punkt C in Level 2 teleportiert. Hier findet man den Black Rock Gem und kann über die Brücke, die beim Betreten des gelben Felds erscheint, zurück gehen.

Zum Abschluß dieser Welt nimmt man sich noch den Amethyst Rod bei Punkt G in Level 1. Nun zurück zu Nystul und "same procedure as every year ...".

Danach kann man endlich zu Altara im Killorn Keep vordringen und den nötigen Zauberstab mit dem Amethyst Rod, den Spinneneiern und dem Black Gem zusammenbasteln lassen. Damit geht man ein letztes Mal in den Prison Tower und benutzt Altaras Rod in Bishops ehemaliger Zelle in Level 8. Die Macht des Guardian kann man mit Altaras Rod in der alten Stadt der Ice Caverns und in Talorus bei Punkt K brechen.

Bevor es weiter auf der Reise durch die Welten geht, sollte man dafür sorgen, daß der Manaspeicher voll ist.



Denn wenn man das Final Exam einmal gestartet hat, läßt sich kein Mana dazugewinnen – weder durch Schlaf, noch durch irgendwelche Tränke.

Scintillus Academy Final Exam

In Level 1 beschwert man bei Punkt B die Bodenplatte und kann dann zu Punkt C und von hier aus in Level 2 gelangen. Dort rutscht man am Wasser entlang nach Süden, geht am Rand weiter und drückt bei Punkt B den Knopf.

Weiter über Punkt C nach Punkt D, wo man dann über die wandernden Wände zu Level 3 gelangt. Hier wird das Final Exam etwas anspruchsvoller. Bei B nimmt man sich den Telekinese-Stab und benutzt ihn zum ersten Mal bei G, um von hier aus den Knopf bei Punkt C zu drücken.

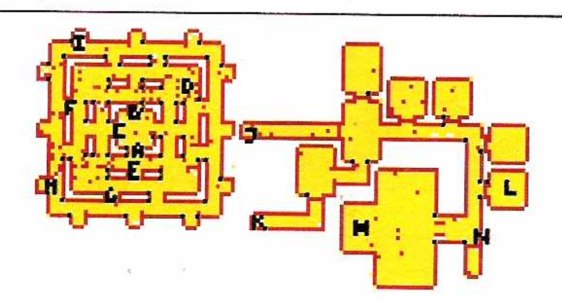
Dadurch wird die Plattform bei C gesenkt und man kann sie betreten. Erneut drückt man mit dem Telekinese-Stab den Knopf bei Punkt D und springt rüber. Von hier aus muß man den Knopf bei E drücken. Dann springt man von D aus zweimal nach Westen und zweimal nach Norden und gelangt zu F, wo man den hilfreichen Stab für nachfolgende Examenskandidaten wieder ablegt. Nun geht

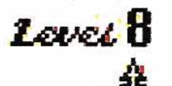
Final Exam

A . EINGANG
B . UEBERGANG WASSER
C . SCHLUESSEL
D . HEILTRANK
R . TUER











Final Exam

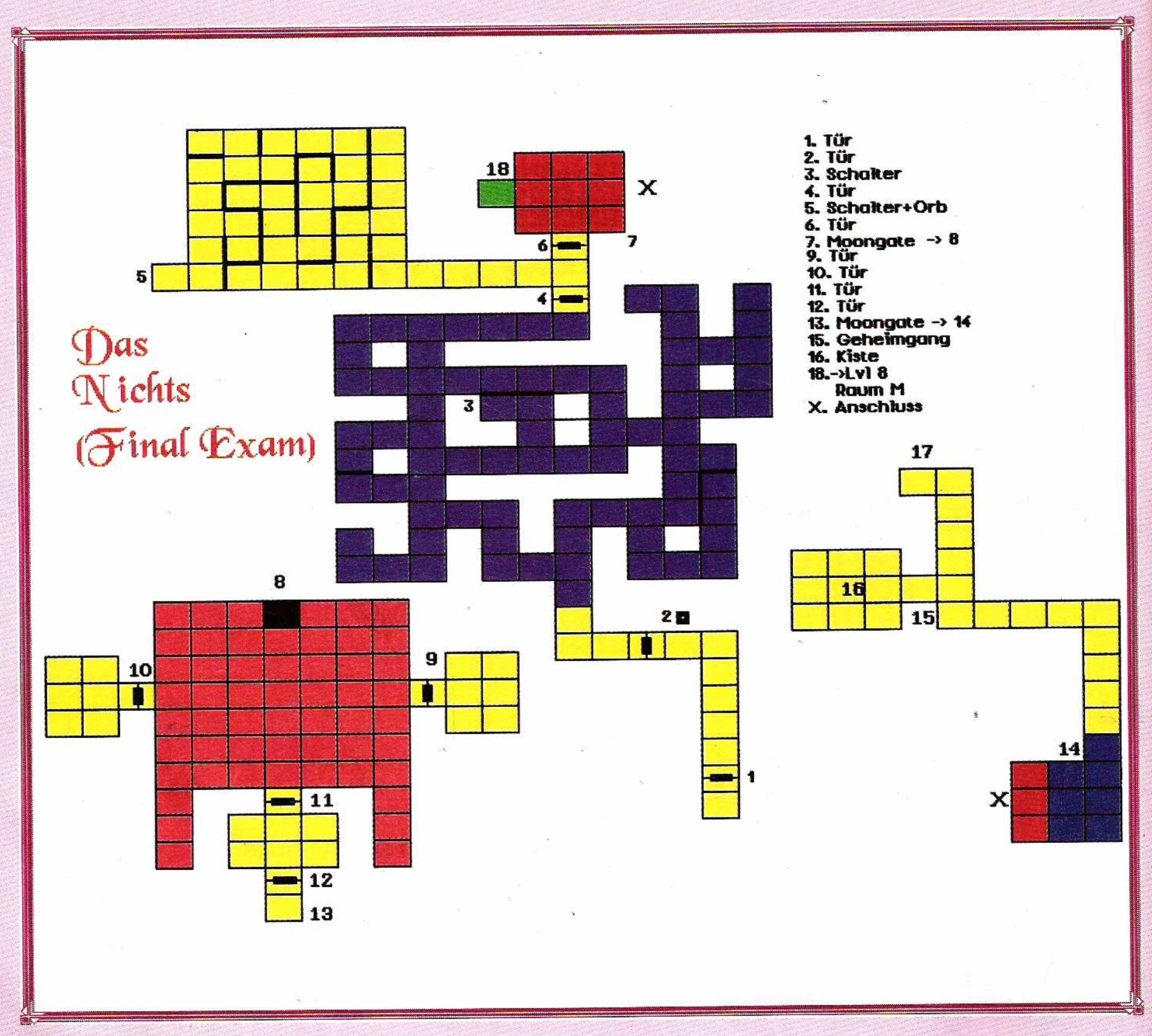
A . EINGANG
B . SCHRIFTTAFEL
C . TELEPORTER -> D
E . TELEPORTER -> F
G . TELEPORTER -> H
I . TELEPORTER -> J
K . -> LVL 1
L . SCHLUESSEL
M . PENTAGRAMM MIT BLACK ROCK GEM -> ALTARAS ROD BENUTZEN
N . TUER INS NICHTS

Pits of Carnage

ARENA OF AIR
ARENA OF WATER
HALL OF OOSERS
ARENA OF FIRE
ARENA OF EARTH

Level 1

A . EINGANG
B . KRILNER
C . DORSTAG
D . ZARIA
E . LEER
F . ZOGITH
G . JOSPUR
H . SCHATZ
I . LEITER -> LVL 2
J . HIER ALTARAS ROD BENUTZEN



man zu Level 4 über, ein ausgeprägtes Jump'n'Run-Level.

Jump'n'Run-Einlage in Level 4

Die Aufgabenstellung: Man muß zu beiden Punkten B kommen, die beiden Schlüssel nehmen und damit die Türen bei C öffnen – und schon kommt man ins fünfte Level.

Hier nimmt man sich zuerst den Stab bei B. Damit kann man die Hebel bei den Cs nach oben legen. Dies ist wichtig, denn vor den Schaltern befinden sich Bodenplatten, die die Schalter bei Betreten zurücksetzen. Sind alle Schalter oben, so ist der Weg nach D frei.

Dort drückt man den Knopf nicht und springt zu E, wo man einen Schlüssel findet. Damit kann man das Fallgitter bei F öffnen. Vor F befindet sich eine Kette. Wenn man an dieser zieht, erscheint – und das bei jedem Ziehen – ein Skelett. Wer also Zeit hat und ein paar Erfahrungspunkte sammeln will, kann sich hier gemütlich hinstellen und stundenlang Skelette – ja, was eigentlich, abschlachten? Doch weiter zu Level 6. Dies ist ein ziemlich gemeines Level, denn die vielen Teleporter nerven ganz schön. Die goldfarbenen Teleporter bringen Feiglinge wieder ins erste Level zurück, aber für einen richtigen Avatar kommt diese Auswahl ja wohl nicht in Frage. An Punkt B nimmt man sich den Schlüssel. Am besten geht man von Süden her an den Schlüssel heran, da an den anderen Seiten bei Betreten der Platten Headless erscheinen (Wer Erfahrung sammeln will, bitte, dies ist eine gute Gelegenheit dazu).

Die Teleporter sind auf der Karte eingezeichnet. Man wird immer zu dem Buchstaben teleportiert, den der Teleporter gerade hat. Die Reihenfolge der Teleporter ist: D, I, K, L, Q.

In Level 7 geht man bei Punkt B ins Wasser und schwimmt zu C, wo man sich des Schlüssels bemächtigt. Bei Bedarf wartet bei D ein Heiltrank. Dann geht man wieder hoch zu E, springt in der alphabetischen Reihenfolge zu Q und öffnet bei R die Tür mit dem eben gefundenen Schlüssel.

Level 2

Pits of Carnage

A . EINGANG
B . HEADLESS
C . GAZER
D . MONGBATS
E . EARTH GOLEM
F . SCHATZ
G . SPIDERS
H . GARGOYLE
I . TREPPE -> LVL 3
J . PENTAGRAM
K . SCHALTER
L . ZORANTHUS
M . GRAB VON DORIC

Level 3

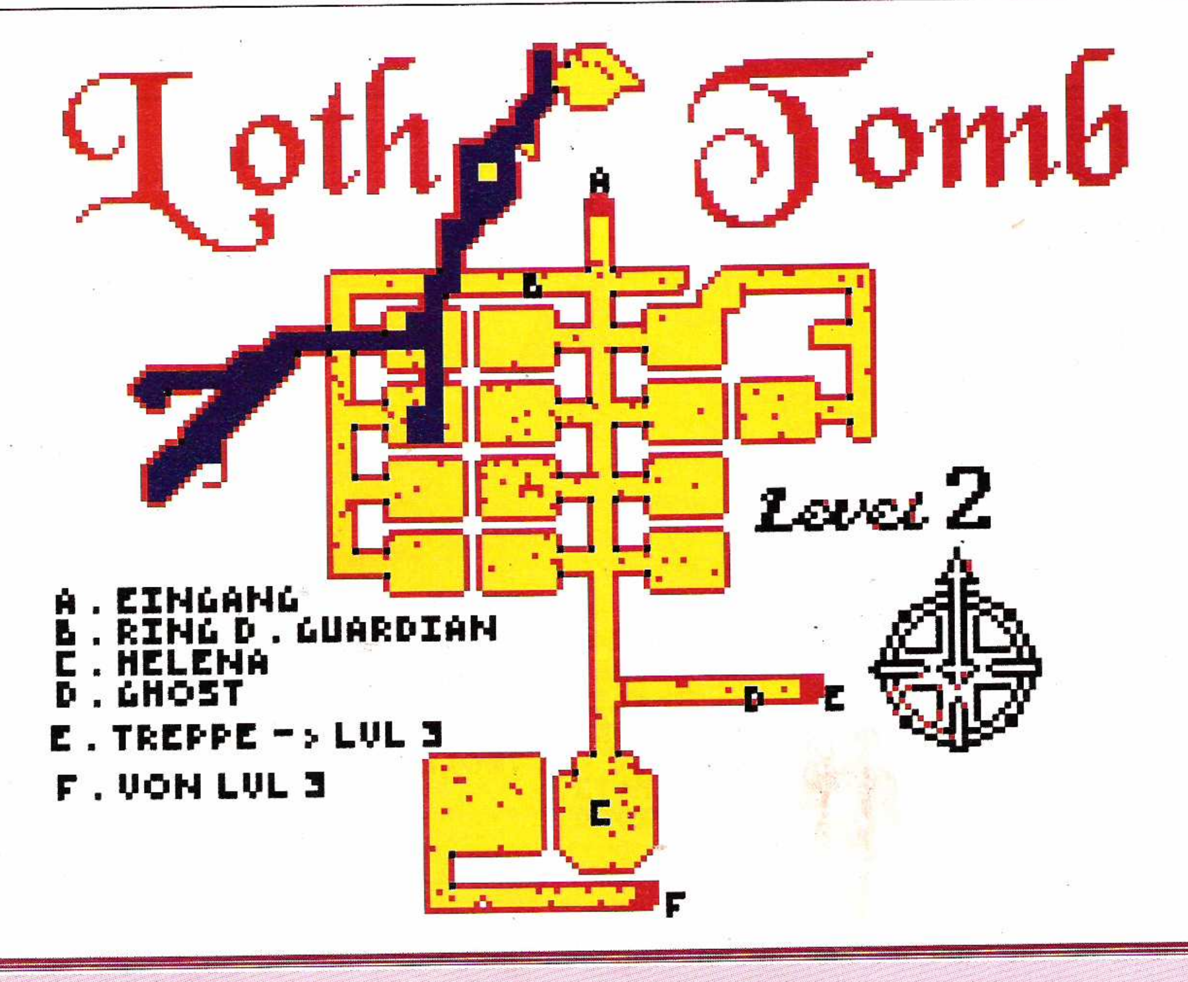
Pits of Carnage

A . EINGANG
B . LICHE, GHOSTS,
SKELETONS
C . REAPER
D . BLOG THE TROLL
E . SCHATZ
F . SPIDER

Loth Tomb

Level 1

A . START
B . 3 SKELETONS
C . KARTENSTUECK
D . HEBEL
E . KARTENSTUECK
F . 3 GOLEMS
−> KARTENSTUECK
G . STEINE
H . BLACK ROCK GEM
ALTARA'S ROD
BENUTZEN
I . 3 SPINNEN
J . KNOPF
K . KARTENSTUECK
M . FEUER ELEMENT
−> KARTENSTUECK
N . KARTENSTUECK
+SWORD OF STONE
STRIKE
O −> LVL 2



In Level 8 findet man bei B eine Schrifttafel mit den vier Zahlen 3:5:2:9. Diese Zahlen bedeuten, daß man in der ersten Etage den Teleporter in der dritten Einbuchtung gegen den Uhrzeigersinn (vom Eingang aus gesehen), in der zweiten Etage den Teleporter in der fünften Einbuchtung usw. benutzen muß. Also: C >> D, E >> F, G >> H und I >> J.

Von dort geht man nach L und nimmt den Schlüssel hinter dem Bett an sich. Den Black Rock Gem findet man bei M, wo man erneut Altaras Rod benutzt.

Das Nichts

In das Nichts gelangt man durch die Tür bei N, die man mit dem Schlüssel öffnet. Die nächste Tür bei 2 öffnet man entweder mit einem Pfeil oder mit dem Telekinese-Spruch.

Daraufhin schwimmt man zu 3 und legt hier den Schalter um. Dadurch öffnet sich die Tür bei 4. Um die nächste Tür (6) öffnen zu können, muß man den Schalter bei 5 ziehen. Dann benutzt man das Moongate bei 7 und gelangt schließlich nach 8.

Jetzt stößt man auf drei Türen. Bevor man weitergeht, lohnt sich ein Flameproof-Spruch. Dann geht man zu 9, öffnet die Tür und sieht sich einem Imp gegenüber. Hat man ihn – notwendigerweise – besiegt, zieht man an der Kette, wodurch sich die Tür bei 11 öffnet. Daraufhin öffnet man die Tür bei 10 und erhält nach einem erfolgreichen Kampf gegen einen Gargoyle einen Schlüssel, mit dem man die Tür bei 12 öffnen kann.

Einen weitaus schwierigeren Gegner stellt der Despoiler in dem Raum hinter 11 dar. Doch erst, wenn man ihn besiegt hat, kann man durch das Moongate bei 13 gehen.

Weiter geht es bei 14. Die Kiste bei 16 erreicht man durch den Geheimgang bei 15. Diese Kiste verbirgt einige nette Gegenstände!

Anschließend geht man zurück zu 14 und springt herunter, woraufhin man das Feld bei 18 betreten kann und in den Raum M im Final Exam zurückteleportiert wird.

Von Punkt K aus kommt man zurück in das erste Level und begibt sich dann zurück zum Schloß, wo man sich mal wieder mit Nystul, Miranda... Sie wissen schon. In Level 5 entledigt man sich dann des neuen Gems und stürzt sich in die Pits of Carnage.

Pits of Carnage

Hier geht es darum, den (ungekrönten) König der Arenen, Dorstag, zu besiegen. Bei dem Selbstvertrauen, das der Kerl an den Tag legt, weigert er sich leider am Anfang, gegen einen Unbekannten wie den Avatar anzutreten. Also muß man sich seine Sporen erst verdienen. Dazu sind einige Vorkämpfe nötig. Es gibt zwei Möglichkeiten, zu einem Kampf zu kommen: Entweder wird man herausgefordert oder man fordert selber heraus.

Da der Herausgeforderte die Wahl des Kampfplatzes hat, ist es günstiger, sich herausfordern zu lassen. Gegen Magier ist die Arena of Earth zu empfehlen; gegen Kämpfer sollte man eine andere Arena wählen und selber zaubern. Wenn man genug Kämpfe überstanden hat, wartet Dorstag schon sehnsüchtig darauf, dem erfolgreichen Neuling zu zeigen, wer das Sagen im Land hat.

Vor diesem Kampf sollte man einen Missile-Protection-Spruch und einige Angriffssprüche vorbereiten, da Dorstag ein sehr guter Schütze ist und stets auf Distanz bleibt. Mit dem Missile-Protection-Spruch kann man seinen Pfeilen gelassen entgegensehen und in aller Ruhe zaubern. Hat man Dorstag – hoffentlich!? – besiegt, nimmt man sich den Black Rock Gem. Nun kann man noch seinen Gefolgsleuten bei C entgegentreten und sich bei H weiter ausrüsten.

Bei J muß man Altaras Rod benutzen, bei D sollte man Zaria einen Besuch abstatten. In ihrer Kiste befindet sich eine Colorless Potion (of Basilisk oil), die man später unbedingt braucht. Damit ist das erste Level erforscht, und man kann sich bei I in das zweite begeben.

Bei Zoranthus ins zweite Level

Am einfachsten ist es, "Fly" zu zaubern und in dem großen Raum hochzufliegen. Dann landet man auf der Brücke und geht Richtung Osten. Den Knopf bei K muß man drücken und dann den Buchstaben folgen, um Zoranthus zu erreichen.

Zoranthus ist eine sehr wichtige Figur in Ultima Underworld II; man sollte ihm sehr genau zuhören. Später muß man ihm das Sceptre of Deadly Seeker bringen und erhält dafür einen Djinn in einer Flasche. Hat man genug gehört, geht man zu H und bekämpft den Gargoyle.

Bei I gelangt man in Level 3, wo man – vor allem bei B und E – einige brauchbare Gegenstände findet. Mit Blog, dem man später noch begegnen wird, sollte man einige Male sein Lieblingsspiel spielen. Dann geht's zurück ins Schloß und zu Nystul. Als nächstes ist die Welt des sagenumwobenen Praecor Loth dran.

Tomb of Praecor Loth

Im ersten Level muß man acht Kartenstücke – ich habe allerdings bis heute nicht herausgefunden, wo das achte Kartenstück liegen soll – finden, da sich damit das dritte Level leichter lösen läßt.

An Punkt A geht's los und man findet gleich ein gutes Schwert (Sword of Great Accuracy). Dann geht man nach Süden zu B und nimmt sich die Karte. Wenn man sie benutzt, wird sie im Automapping aufgenommen. Bei dieser Aktion greifen die acht Skelette sofort an, aber die sollten zum jetzigen Zeitpunkt keine große Gefahr mehr bedeuten.

Weiter geht es zu D, wo fünf Hebel zu finden sind, die in folgender Reihenfolge – von links nach rechts – betätigt werden müssen, damit sich die Tür auf Knopfdruck öffnet: 3, 2, 1, 4, 5.

Bei E liegt das zweite Kartenstück. Ein etwas härterer Kampf folgt bei F: hier warten gleich drei Golems. Der

Metal Golem hütet die Karte und gibt sie erst her, wenn er besiegt ist.

Den eingangs erwähnten Rock Hammer braucht man spätestens bei G. Dort zerschlägt man die Steine und findet am Ende des Gangs den Black Rock Gem. Hier kann man auch gleich Altaras Rod benutzen.

Der Raum bei L befindet sich hinter einer Geheimtür. Das vierte Kartenstück liegt hier abholbereit. Die zweite Tür ist nur zur Tarnung da.

Gegen das Feuerelement bei M schützt man sich am einfachsten mit Flameproof und bekämpft es anschließend, woraufhin sich das fünfte Kartenstück offenbart.

Bei N befindet sich ein Fallgitter, das durch die Bodenplatte auf der südwestlichen Säule geöffnet wird (alternativ auch durch Open oder mit Picklocks).

Das dort zu findende Sword of Stone Strike ist auch recht nützlich. Allerdings sollte man es nur für den Erstschlag verwenden oder wenn man sich aus dem Staub machen will, da es den Gegner "nur" versteinert. Ach ja, das sechste Kartenstück liegt auch hier herum.

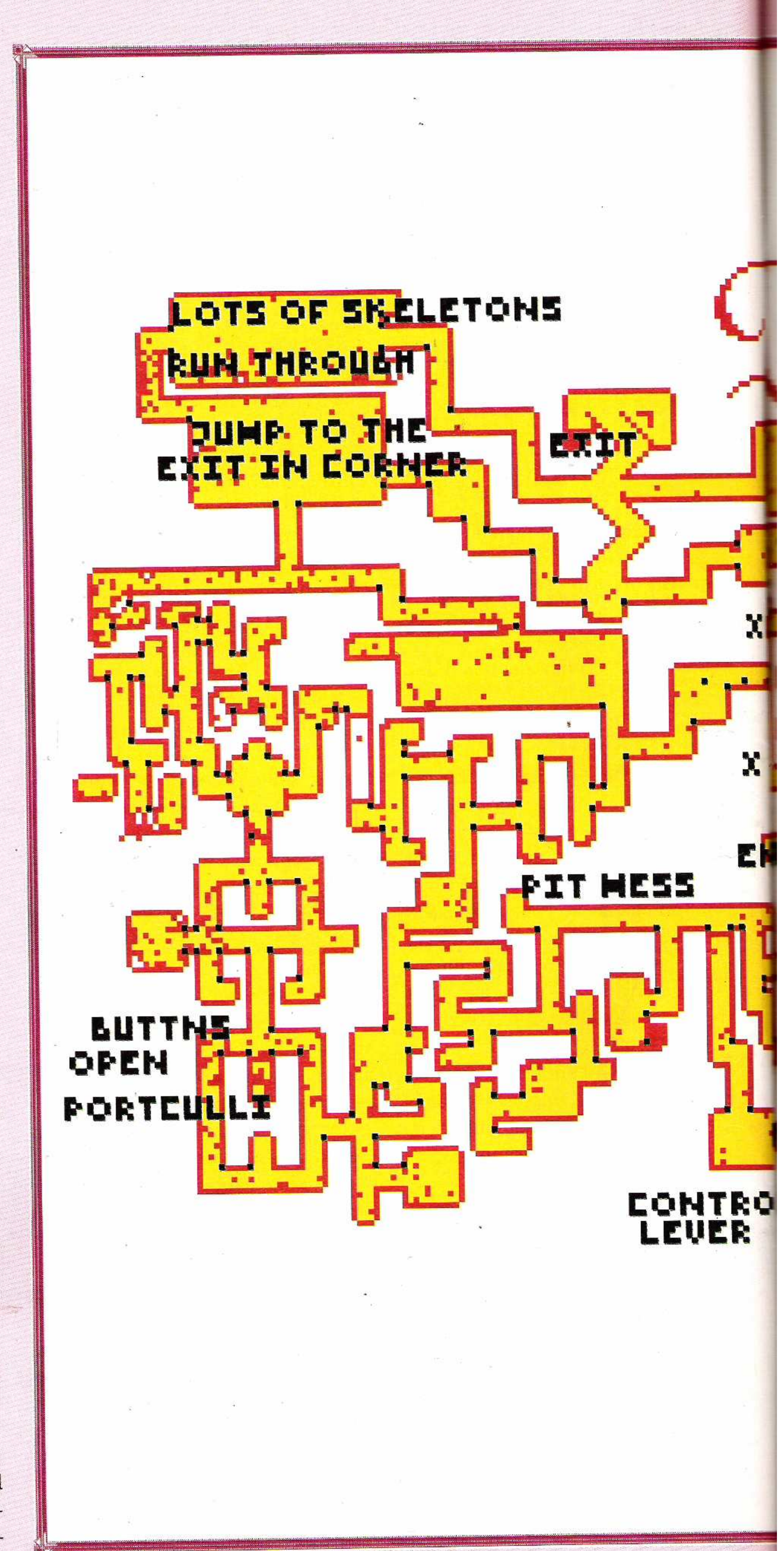
Zum Abschluß geht's nach Norden zu J, wo man den Knopf drückt. Dadurch verschwindet die Wand bei K, und das siebte Kartenstück zeigt sich.

Auf ins (einfache) zweite Level. Das einzige, was hier zu tun ist: mit Helena bei Punkt C sprechen. Durch sie erhält man den Auftrag, mit Praecor Loth zu sprechen und ihm seine ewige Ruhe zu verschaffen.

Das folgende, dritte Level ist etwas haarig, aber mit Hilfe der gefundenen Kartenstücke geht es wesentlich leichter vonstatten. Am einfachsten ist es, den Control Lever im Süden zu ziehen, um die Abkürzung durch den Nordosten nutzen zu können und dann in der Mitte ganz im Norden zu Level 3 überzugehen.

Praecor Loth und seine drei Liches

Bei B zieht man die Kette zweimal und kommt so zu C, wo man auf Morphius trifft. Da er ein schwieriger-





Kampfgegner ist, sollte man ihm im Gespräch versichern, daß man den Rückzug antreten werde – man kann dann trotzdem weitergehen.

Gegen Lord Umbria bei F funktioniert das leider nicht, da er "angry" wird, sobald man sich nach Osten in Richtung G begibt. Am besten läßt man sich ins Wasser fallen und schwimmt bis zum Ostende des Raums. Dann fliegt man hoch und nimmt bei G die Kerzen mit. Im Orb kann man sich dann davon überzeugen, daß der Gang zu H nun erreichbar ist. Auf dem Rückweg bekämpft man Lord Umbria und die beiden Golems, die man mit dem Sword of Stone Strike leicht versteinern kann. Lethe muß man zwangsweise auch bekämpfen.

Anschließend geht man durch den Wasserfall zu I und muß hier gegen ein paar kleinere Tiere und gegen einen Despoiler kämpfen. Durch ihn erhält man den Schlüssel zu dem Gang nach J, wo man die Kette zieht. Dadurch wird der Weg zu Praecor Loth (Punkt K) frei. Im Gespräch muß man ihn davon überzeugen, daß er tot ist, und bekommt dafür das Horn of extraordinary power. Im Raum dahinter liegt bei L das Banner von Killorn Keep.

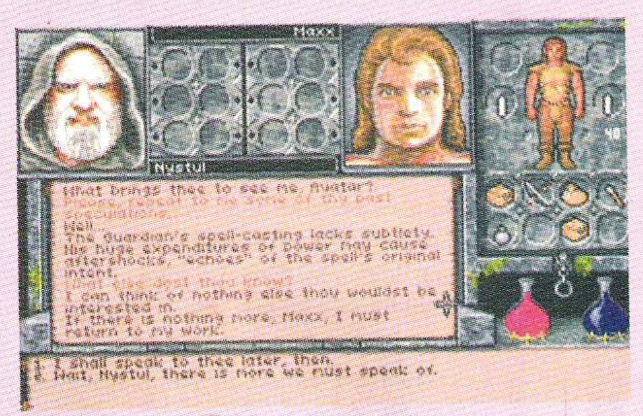
Ein weiteres Mal geht es zurück zu Nystul und Miranda. Man kann jetzt auch wieder zu Ogri im Killorn Keep gehen und ihm das Banner geben. Er verrät dann, daß ein Schlüssel in den Fässern der Vorratsräume versteckt ist. Mit diesem Schlüssel gelangt man in den Raum, in dem das Keep durch zwei fliegende Brain Creatures in der Luft gehalten wird. Diesen Raum erreicht man, indem man in den Baracken im Südwesten des Keep in der Südost- Ecke nach einer Geheimtür sucht. Geht man den Gang entlang, kommt man zu einer Wache vor einer Tür. Kurz bevor die Wache im Kampf stirbt, verwandelt sie sich in ein Gargoyle. Hinter der Tür ist dann Altaras Rod zu benutzen.

Etheral Void

Die letzte Welt ist wieder ein Void, ein "Nichts". Also gibt es hier auch

keinen Kompaß und kein Automapping.

Das Void ist aufgeteilt in vier Farben: Rot, Gelb, Blau und Violett. Jedesmal, wenn man eine der Farben gelöst hat, landet man auf einer Pyramide. Man muß auf jedes Pyramidenteil springen, um die Farbe des jeweiligen Teils zu ändern. Wenn die komplette Pyramide in einer Farbe erscheint, öffnet sich auf der Plattform über der Pyramide ein Moongate in der entsprechenden Farbe.



▲ *Wichtige Ratschläge von Nystul*

Sind alle vier Farben gelöst, so muß man noch einmal auf die Pyramide klettern, die jetzt orange eingefärbt wird. Durch das orangene Moongate gelangt man auf eine Plattform mit einem Turm. Auf diesem Turm befindet sich der Shrine of Spirituality. In ihm findet man den letzten Black RockGem. Auch Altaras Rod muß wieder benutzt werden. Doch nun zu den Farben.

Gelb: Man muß in einen großen Raum kommen, in dem einige von diesen Brain Creatures herumfliegen. Dazu zaubert man am besten "Fly" und sucht nach diesem Raum. In dem Raum befindet sich ein Moongate. Eines von den Brain Creatures muß man bekämpfen, um dessen Augen zu erhalten.

Blau: Man landet auf einer schachbrettartigen Plattform, auf der man mit einem gewissen Prinx reden kann. Er möchte die beiden Augen (Eyeballs) von einem Brain Creature, rückt dafür einen neuen Fly-Spruch heraus. Außerdem befindet sich hier ein Wisp, von dem man Informationen über die Trilkhai bekommt. Durch eines der Moongates erreicht man einen rechteckigen Weg; in dessen Mitte befindet sich das Moongate zur Pyramide.

Violett: Man gelangt auf einen andersfarbigen Weg und folgt den Pfeilen. Dann kommt man an einen langen schmalen Pfad und sieht dann ein Abbild des Guardian. Hinter diesem kommt man in ein Labyrinth, das vor allem grafisch stark an Ultima 1 erinnert: Die Wände sind mit einfachen Linien gezeichnet und die entgegenkommenden "Stickmen" sind Strichmännchen. Wenn man sich links hält, erreicht man den Ausgang.

Rot: Hier ist wieder einmal der Spruch Flameproof zu empfehlen. Am Ende findet man ein Moongate und das Sceptre of Deadly Seeker (!), nach dem Zoranthus sucht.

Nun noch einmal zur Pyramide und alle Felder orange einfärben. Am Boden des Turms mit dem Shrine zaubert man am besten Fly oder Levitate und schwebt nach oben. Vor den Stäben spricht man Portal und gelangt so direkt zu dem Shrine. Man nimmt sich den Black Rock Gem, benutzt Altaras Rod und verläßt den Shrine mittels Portal wieder. Unten betritt man eines der grünen Eckfelder und wird zum Anfang teleportiert.

Das Finale

Nun muß man noch ein bißchen zwischen den Welten herumlaufen: Als erstes besucht man Zoranthus in Level 2 der Pits of Carnage und gibt ihm das Sceptre of Deadly Seeker. Dafür erhält man den Flaschengeist.

Weiter geht es in den Ice Caverns, zu Punkt G in Level 2. Dort befindet sich die Filanium Quelle. Man wirft die Colorless Potion of Basilisk Oil hinein und nimmt ein Bad in der öligen Brühe.

Anschließend geht man ins Killorn Keep und dort in den Raum mit den zwei fliegenden Gehirnen. In der Lava ist ein Bad angebracht. Dann muß man wieder ins Etheral Void und auf den weißen Wegen entlang, bis man zu dem Raum kommt, in dem der Totenkopf schwebt, sich ein Pentagramm befindet und vier Moongates in den Ecken stehen. Dort zaubert man Iron Flesh (oder benutzt eine entsprechende Potion).

Jetzt empfiehlt es sich, den Spielstand zu speichern. Auf dem Pentagramm legt man den Flaschengeist ab und zerschlägt ihn. Der Geist sollte nun den Körper des Avatar heimsuchen.

Ein weiteres Mal führt der Weg ins Killorn Keep. Zuerst kann man dem Trilkhai Blackie die gewonnenen Informationen liefern, sollte dann sofort in den Schlafraum der Wachen gehen und die nördliche Tür öffnen.

Nun steht man der legendären Mors Gotha gegenüber. Die Gespielin des Guardian versucht nun, den Avatar für den Guardian zu gewinnen – was ihr wohl kaum gelingen dürfte.

Einige Wachen eilen ihr zur Hilfe. Als sehr brauchbar erweist sich nun wieder das Sword of Stone Strike. Der Guardian verhindert den Tod von Mors Gotha, doch leider verliert sie ein (wichtiges) Spruchbuch bei dem Rettungsunternehmen. Nystul weiß sogar, was damit anzufangen ist. Dafür benötigt er jedoch genaue Angaben über den Ort, an dem der Guardian den Zauberspruch gesprochen hat, und die Zeit, zu der das geschah.

Die aufmerksame Nell kann sich noch gut daran erinnern. Es geschah um vier Uhr morgens im Throne Room. Mit diesen Informationen kann Nystul den Zauber brechen. Doch Mors Gotha erscheint ein weiteres Mal, und diesmal verliert sie im Kampf das Leben. Jetzt steht Nystul nichts mehr im Weg. Man sucht ihn im Thronsaal auf, und die Zeremonie kann beginnen.

Der Zauber ist nun gebrochen und es kehrt – wieder einmal – der Frieden nach Britannia zurück. Wie lange mag er wohl diemal halten? Wird der Guardian erneut zuschlagen?

Vielleicht bis bald! ❐

Ralf Kleinfeld

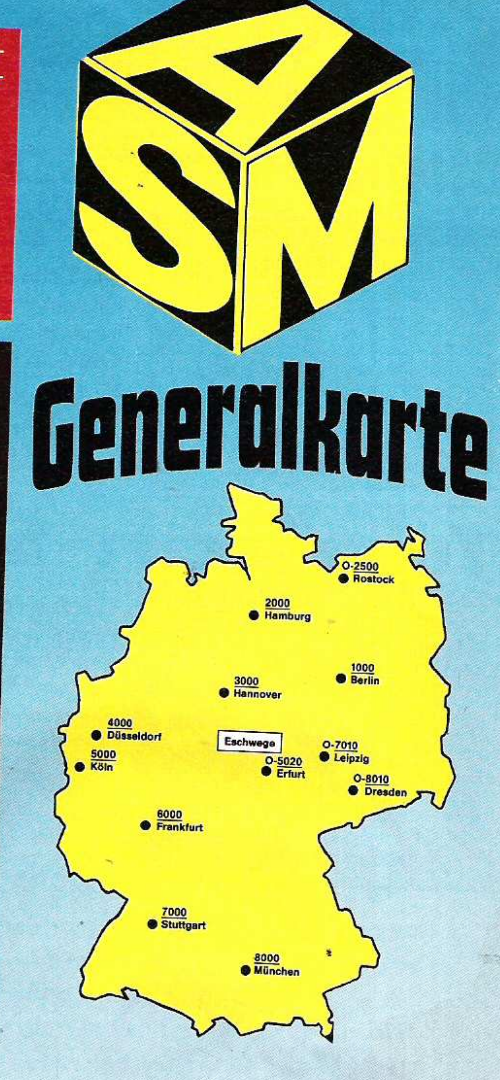
Sicherlich wird es Ihnen nicht entgangen sein, daß ab 01.07.1993 die neuen Postleitzahlen gelten. Wir bitten Sie daher, uns bis spätestens 28.07.1993 Ihre neuen Postleitzahlen mitzuteilen, damit auch Sie in unserer Generalkarte mit Ihrer aktuellen Adresse zu finden sind.

Die geänderte Anschrift mit der neuen Postleitzahl schicken Sie bitte an folgende Adresse:

TRONIC-Verlag
GmbH & Co. KG
z. H. Frau Schwanz
Postfach 8 70
W-3440 Eschwege

neu ab 01.07.1993
Postanschrift:
Postfach 18 70

37258 Eschwege



1000

PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000

ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 3110 Uelzen, Tel.: (0581/5006).

4000

ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680494.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 425566.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

7000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.

8000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000

COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000

COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000

COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000

PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000

HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich

MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz

DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

SUPER-STARK Bazar

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

Electronic-Arts – das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Collection



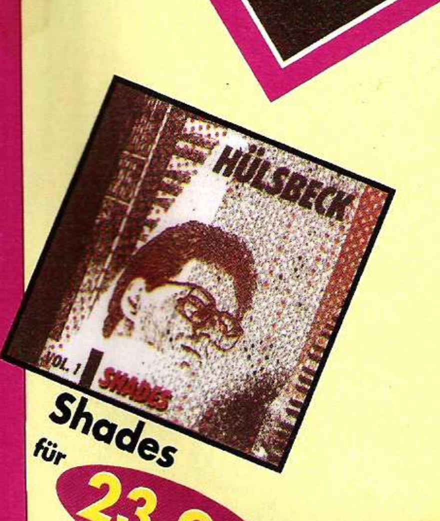
enthält: Dragon's Breath, Storm Master u. Crystals of Arborea. Für Amiga u. PC 3,5"

nur **69,95**

CD-Power Musik

Apidya von Chris Hülsbeck 24,95

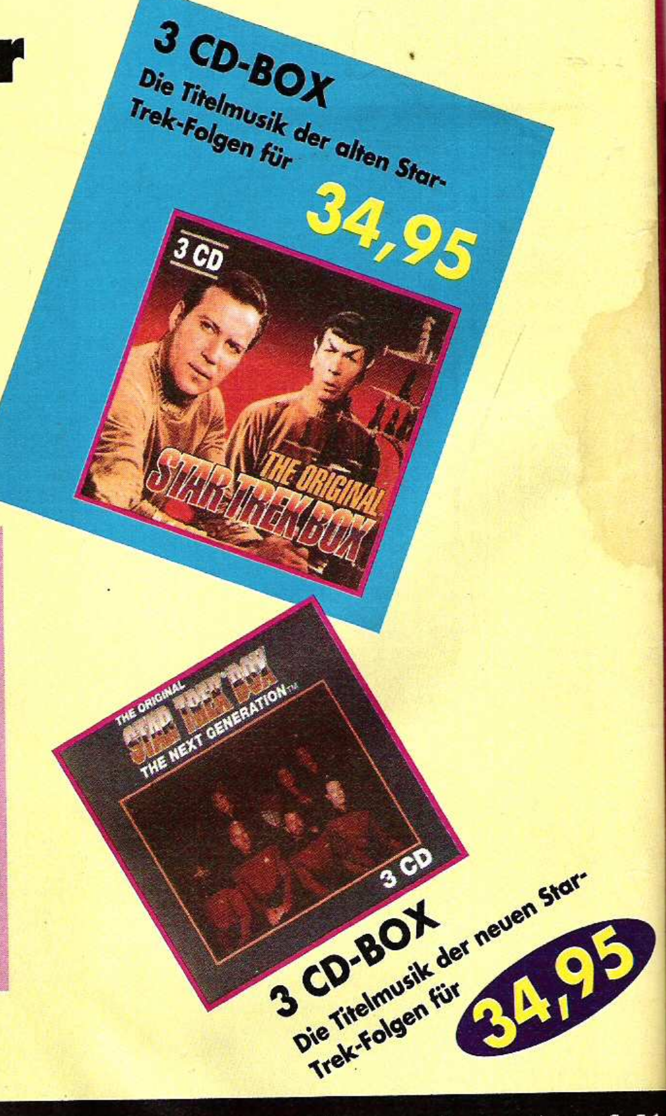
KAIKO APIDYA
soundtrack



Shades für **23,95**

To be on top
Chris Hülsbeck Vol. 2

To be on top für **29,95**



3 CD-BOX Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für **34,95**

3 CD-BOX Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für **34,95**

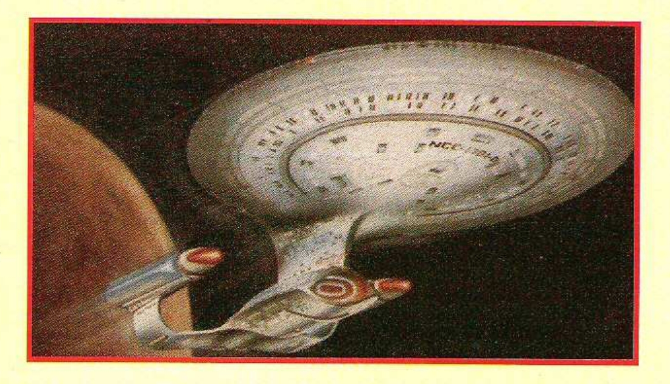
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103

Bazar

BRAND-HEISS

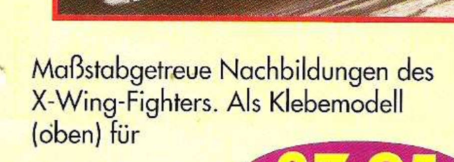
Science-Fiction-Corner



Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur 49,95







Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebemodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell (rechts) für

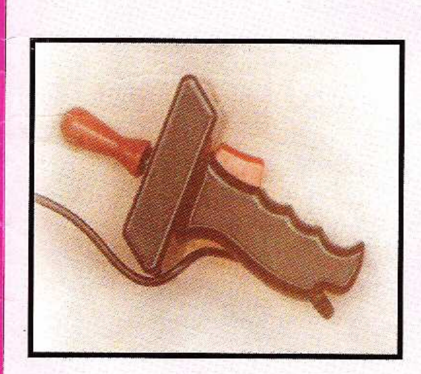
nur 27,95

Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur 27,95

Mindscape Joystick

Zum absoluten Super-Hammer-Preis. Ein Muß für jedermann.



9,95

Wing Commander



in Deutsch oder Englisch

für Amiga

47,95 34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte**!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

AMIGA 600

POWERPLAY

Commodore Amiga 600 - die neue Generation. Jetzt auch im Spiele-Pack!

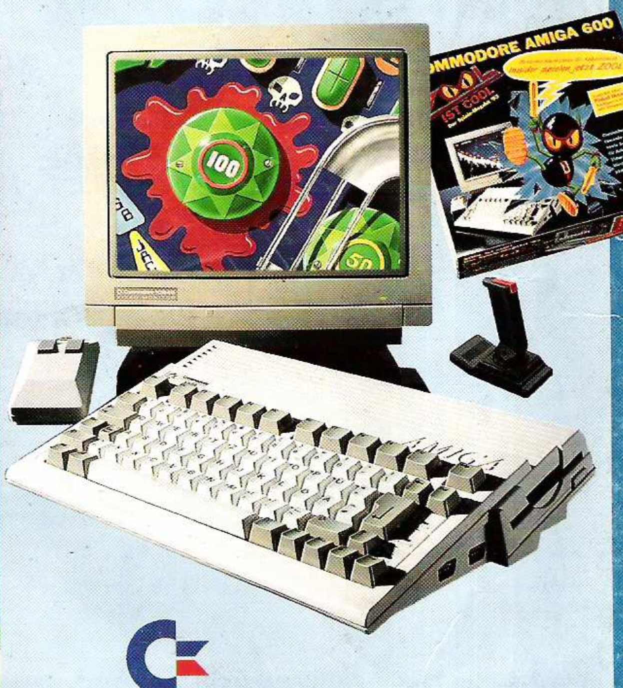
Zum Spielen, Lernen und Arbeiten: der Amiga 600 ist voller Fun und Action. Integriertes Memory Card Interface (PCMCIA) ermöglicht das Einstecken von kreditkartengroßen Speicherkarten bis 4 MB RAM. Super Grafik durch 4096 Farben. Direkt anschließbar an jedes TV-Gerät.

Megastark und intergalaktisch: ZOOL

Ganz oben in den Spiele-Charts: der intergalaktische Ninja ZOOL. Gegen soviel Action haben Igel keine Chance. Insider spielen jetzt ZOOL!

Drei verschiedene Flipper mit tollen Geräuschen und allen Schikanen auf einer Software: das Trainingsprogramm für Champions.





An alle Amiga-Besitzer: ZOOL gibt's ab sofort als pures Software-Pack für DM **79,95** (unverb. Preisempf.) in allen bekannten Verkaufsstellen.

Commodore

EINE GUTE IDEE NACH DER ANDEREN